PC Games

Wissen, was gespielt wird

04/07 | € 4,99

04/2007

Titelstory: Der Herr der Ringe Online | Vorschau: Empire Earth 3 • Universe at War | Test: Infernal • Vanguard

World of WarCraft – The Burning Crusade

Teil 2 des Riesenposters in diesem Heft!

DVD

VOLLVERSION

COSSACKS 2

Preisgekröntes, prächtiges Echtzeit-Taktikspiel in 3D: Gewaltige Schlachten mit Zehntausenden Einheiten!

EXKLUSIV BETA-CLIENT

Der Herr der Ringe Online: Testen Sie kostenlos ein Wochenende lang den schärfsten WoW-Rivalen!

DER HERR DER RINGE ONLINE

Für dieses Spiel hören Sie mit WoW auf! Mega-Vorschau, Video & Exklusiv-Demo ab Seite 30

WoW: Burning Crusade RIESENPOSTER

Scherbenwelt

Azeroth

- Scherbenwelt + Azeroth
- Vollständige Größe: 112 x 80 cm
- Teil 2 von 2
- Gutschein für Teil 1 im Heft

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Das müssen Sie wissen: Die wichtigsten Fakten + Hardware-Anforderungen ab Seite 38

WINDOWS VISTA

SPIELE-CHECK: Warum sich der Wechsel (noch) nicht lohnt

UNIVERSE AT WAR

EXKLUSIV *Das neue Strategiespiel der Macher von Star Wars: Empire at War* ab Seite 42

EMPIRE EARTH 3

ENTHÜLLT *Wir zeigen erste spektakuläre Screenshots!* ab Seite 46

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

COMPUTEC





JEDER HELD BRAUCHT EIN TEAM

JEDES TEAM BRAUCHT EINEN HELDEN

PREDATOR F.C.
EST. 1994

VS

CLUB DE FÚTBOL
F50
EST. 2004

THE FINALE. SOMMER 2007, SPANIEN. FÜR WELCHES TEAM WIRST DU SPIELEN?

adidas.com/football IMPOSSIBLE IS NOTHING





Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Unerkannt durchs Auenland

Samstag | 10. Februar 2007

Fast schon zum Inventar von PC Games gehört die „Sneak Peek" – wer sich auf www.pcgames.de bewirbt und etwas Glück hat, darf kommende Superhits wie **World of Warcraft: The Burning Crusade**, **Neverwinter Nights 2**, **Test Drive Unlimited** oder Geheimtipps wie **Field Ops** (ab Seite 70) einen ganzen Samstag lang ausprobieren. Und das häufig mehrere Wochen bevor das Spiel auf den Markt kommt. Sie schlüpfen dann in die Rolle eines Redakteurs und dürfen den Entwicklern mal so richtig die Meinung geigen – loben, kritisieren, vorschlagen. Wir möchten den PC-Games-Lesern auch in Zukunft solche exklusiven Events und Mitmach-Aktionen anbieten. Die nächste Gelegenheit bietet sich für den schärfsten Rivalen von **World of Warcraft**: **Der Herr der Ringe Online**, unsere Titelgeschichte (ab Seite 30). Auf der DVD finden Sie einen mehr als 3 Gigabyte starken Beta-Client, mit dem Sie am Wochenende vom 10. bis 11. März das Auenland erkunden dürfen. Die Chancen stehen gut, einen der 20.000 exklusiven Zugänge zu ergattern – wir freuen uns darauf, gemeinsam mit Ihnen ins Reich der Hobbits aufzubrechen. Weitere Informationen erhalten Sie auf Seite 37.

Donnerstag | 15. Februar 2007

Um exklusive Informationen und Bilder für Sie zu ergattern, sind die PC-Games-Redakteure weltweit unterwegs: In London wirft Robert Horn einen ersten Blick auf **Universe at War**, dem neuen Strategiespiel von Petroglyph (**Star Wars: Empire at War**). US-Korrespondent Roland Austinat ist zu Gast bei Mad Doc in Boston und sieht als einer der weltweit ersten Journalisten das neue **Empire Earth 3**.

Freitag | 16. Februar 2007

Auf Xbox 360 ist Ataris **Test Drive Unlimited** seit Monaten ein buchstäblicher Renner – der Motor der PC-Version stotterte zum Redaktionsschluss so sehr, dass wir keinen seriösen Test verantworten konnten. Ersteindrücke gibt es auf Seite 120, die Wertung auf www.pcgames.de und im nächsten Heft.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

Poster-Nachbestellung

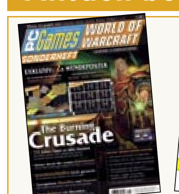
World of Warcraft: The Burning Crusade - Riesenposter: So kommen Sie an Teil 1!

Sie hätten gern die erste Hälfte des Wendeposters, haben aber die Ausgabe 03/07 verpasst? Kein Problem: Wir schicken Ihnen Teil 1 zu. Kostenlos. Und so kommt das Poster ganz schnell zu Ihnen nach Hause:

1. Frankieren Sie einen DIN-A4-Umschlag mit 1,45 Euro und adressieren Sie ihn an sich selbst.
2. Falten Sie den Umschlag einmal in der Mitte und stecken Sie ihn in einen frankierten DIN-A5-Umschlag.
3. Versehen Sie diesen Umschlag mit Ihrem Absender – und ab damit an: **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „WoW-Poster", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Bitte beachten Sie, dass wir unzureichend frankierte Zuschriften nicht bearbeiten können. Der Versand des Posters ist nur innerhalb Deutschlands möglich.

Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:



PC Games Sonderheft „World of Warcraft"
Die dritte Ausgabe ist seit Ende Januar im Handel und bereits vielerorts ausverkauft: Auf 100 Seiten gibt es Tipps zu allen Klassen, detaillierte Instanz-Karten, Juwelenschleifer-Guides, Reittiere im Überblick und vieles mehr. Im Heft stecken zwei Riesenposter: der dritte Teil des Rüstungsposters und die Scherbenweltkarte.



PC Games 04/07 Premium „WoW: The Burning Crusade"
Für Fans (fast) so wertvoll wie ein Epic-Item: In der neuesten Premium steckt das Original **The Burning Crusade**-Schlüsselband der Blizzard-Crew. Außerdem enthalten: die Scherbenwelt als 112x80 cm großes Riesenposter und ein Instanzplaner inklusive praktischer Rüstungs-Übersicht.

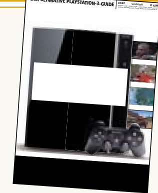


N-ZONE Premium
Für alle Fans der erfolgreichen Nintendo-Konsolen DS und Wii hat die N-ZONE-Redaktion ein dickes Premium-Paket in limitierter Auflage zum 10-jährigen Jubiläum geschnürt: Neben der neuesten Ausgabe 04/07 ist die legendäre Erstausgabe, eine Video-DVD mit einer Vorstellung aller Wii-Titel sowie ein N-ZONE-Gesellschaftsspiel enthalten!



Windows Vista: Das offizielle Magazin
Das 148 Seiten starke Magazin enthält über 30 Seiten mit Workshops und macht das Arbeiten und Spielen mit dem neuen Betriebssystem noch einfacher. Im Heft finden Sie einen Gutschein für vergünstigte Hardware. Die beiliegende DVD fasst alle wichtigen Treiber, Tools und Patches für Windows Vista zusammen.

PC Games Hardware 04/07 Extended
Am 07. März erscheint eine spezielle Ausgabe von PC Games Hardware. Die Extended-Ausgabe enthält 32 Extraseiten mit Profitipps für das Tunen alter PCs, etwa Athlon-XP- und Pentium-4-Rechner – vom Übertakten unter Windows bis zum Workshop „Grafikkarte und Windows". Preis: 5,99 Euro.

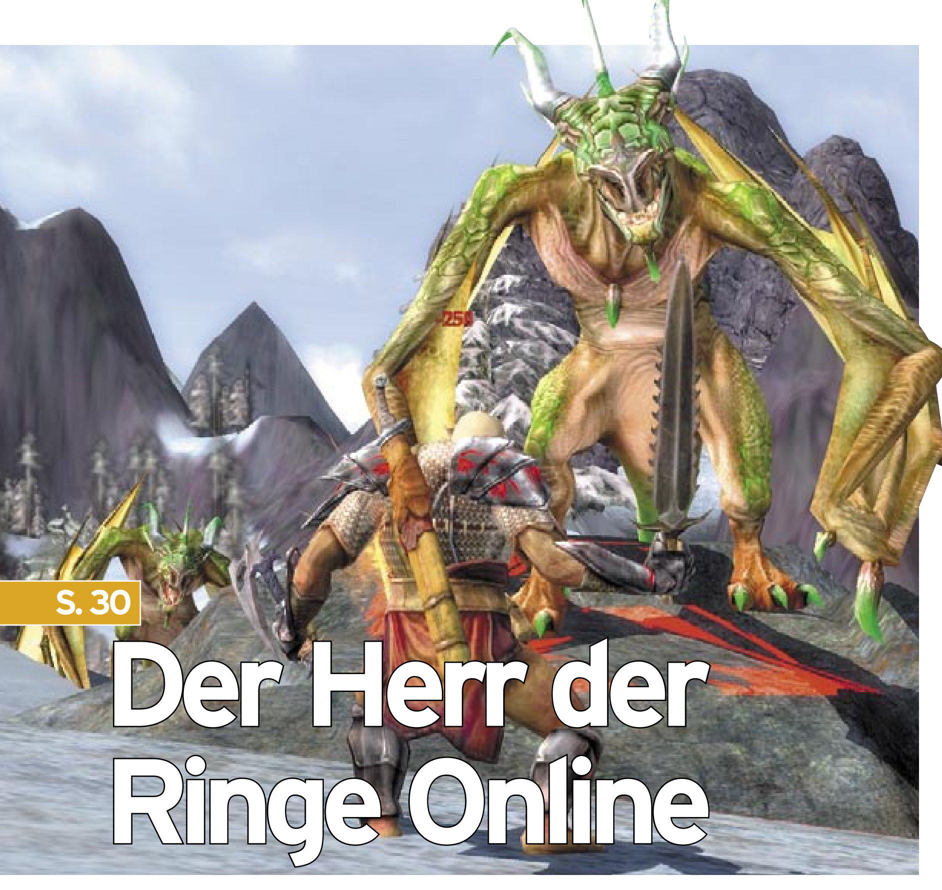


PLAYZONE-Sonderheft „Playstation"
Unter dem Motto „Neu - Schwarz - Stark" kommt pünktlich zum Deutschlandstart von Sonys Playstation 3 das druckfrische PLAYZONE-Sonderheft in den Handel (Preis: 4,99 Euro). Der umfangreiche Guide verrät Ihnen alles Wissenswerte über die Konsole, die Spiele und das reichhaltige Zubehör.


www.tortugagame.de
15 JAHRE ASCARON
JUBILÄUMSEDITION
Inklusive: Patrizier 2 Gold & Port Royale & Piraten - Herrscher der Karibik
Jetzt kaufen bei
sqoops
www.sqoops.de
Tortuga
Two Treasures
Das Karibikabenteuer beginnt Ende Januar 2007
Verraten von deinem Mentor Blackbeard, gejagt von der englischen Krone, auf der Suche nach deiner verschollenen Liebe, beginnt für dich das größte Abenteuer deines Lebens!
Stell' dich den Gefahren an Land und auf See. Nur so wird es dir gelingen, "Sangua" zu finden, dich an Blackbeard zu rächen und das Rätsel des verfluchten Piratenschatzes von Henry Morgan zu lüften.
Patrizier II
Port Royale
Piraten
Herrscher der Karibik
9,3 von 10
86%
85%
80%

Inhalt 04/2007

Die PC-Games-Linkliste
Weitere Informationen zu allen Artikeln der aktuellen Ausgabe finden Sie auf unserer Webseite unter
www.pcgames.de/links
Dort erhalten Sie ein PDF-Dokument mit allen wichtigen Links zu Spiele-Webseiten, Fanseiten, Hardware-Herstellern und vieles mehr.



S. 30
Der Herr der Ringe Online
Tolkien-Fans aufgepasst: Ob Elben, Menschen oder Zwerge – in diesem Online-Rollenspiel haben Sie die freie Wahl, aus welcher Sicht Sie Mittelerde erkunden. Selbst die Schergen Mordors sind im Kampf gegen andere Spieler buchgetreu eine Option!



S. 38
COMMAND & CONQUER 3
Die wichtigsten Infos, die Hardware-Anforderungen, alles über die Aliens – wir bereiten Sie top auf **C&C 3 Tiberium Wars** vor!



S. 42
UNIVERSE AT WAR
Ein starker Konkurrent für **Command & Conquer 3** steht in den Startlöchern – wir haben ihn für Sie angeschaut.

FRITZ!Box Fon WLAN 7170



„Eine bessere TK-Anlage als die FRITZ!Box Fon WLAN 7170 ist bis dato nicht zu haben.“ 03/06



"Fazit: Spitze in jeder Hinsicht und inklusive Internet-Telefonanlage." 05/06



FRITZ!Box Fon WLAN 7050



Bestnoten in den Bereichen „Funktionsumfang“, „Bedienung und Einrichtung“ sowie „Tonqualität“ 12/05

FRITZ!Box Fon WLAN 7170

Computer Bild 5/2006 Test-Sieger

„Die Router-Hersteller haben es immer noch nicht kapiert: Nur AVM schaltet schon ab Werk die Verschlüsselungsfunktion des Routers ein.“ 05/06

CeBIT 2007

Hannover, 15. bis 21. März
AVM in Halle 13, Stand C48

FRITZ!BOX FON

FRITZ! kommt wie gerufen

Mit Voice over IP genial einfach über das Internet telefonieren

NEU: FRITZ!Box Fon WLAN 7170

- Voice-over-IP-Telefonanlage mit einem S_0-Bus und drei analogen Nebenstellen
- Internettelefonie ohne Computer
- Leistungsfähiges ADSL 2+ Modem/Router (U-R2-kompatibel, bis 16 MBit/s)
- Bandbreitenmanagement – Telefonieren und Surfen über DSL in optimaler Qualität
- Erreichbarkeit unter bisheriger Telefonnummer (ISDN oder analoges Festnetz)
- Integrierte Firewall mit Portfreigabe für sicheres Surfen im Internet
- Computeranschluss über LAN und WLAN
- WLAN-Sicherheit mit WPA2, WPA und WEP
- Anschluss für USB-Drucker/ -Speicher

Mit FRITZ!Box Fon und FRITZ!Box Fon WLAN machen Sie sich das Telefonieren über das Internet so leicht, wie es sein soll. Vorhandene Telefone, egal ob analog oder ISDN, an FRITZ!Box Fon anschließen, Hörer abnehmen, wählen, fertig. Schon telefonieren Sie mit Voice over IP (VoIP) über das Internet – ohne Ihren PC einzuschalten. Mit FRITZ!Box Fon sind Sie weiter über Ihre bisherige Rufnummer erreichbar. So wird VoIP genial einfach und genial günstig – bei bester Sprachqualität.

Und auch für alle anderen DSL-Disziplinen sind FRITZ!Box Fon und FRITZ!Box Fon WLAN bestens ausgestattet. Die clevere Kombination aus DSL-Modem, DSL-Router und Voice-over-IP-Telefonanlage mit Option auf Wireless LAN macht fast alles möglich: schnelles Surfen und Mailen mit einem oder mehreren PCs genauso wie Internet- und Festnetztelefonie mit jeder Art von Telefonen. Und ab sofort können Sie auch USB-Drucker und -Speicher an FRITZ!Box anschließen und von allen Computern nutzen.

Profitieren Sie von den neuen Möglichkeiten Ihres DSL-Anschlusses. Fragen Sie nach Voice over IP und FRITZBox Fon bei Ihrem Internetanbieter, im guten Fachhandel und überall, wo es Computer gibt. Oder informieren Sie sich unter www.avm.de/FRITZ!Box.

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ... AVM

07/005

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, info@avm.de

INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE



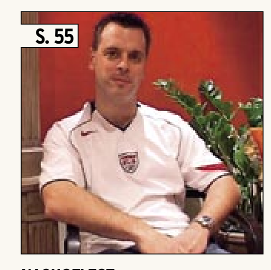
WELTENBASTLER
Jeffrey Steefel, ausführender Produzent bei Turbine, blickt in die Zukunft von Mittelerde.



WELTUNTERGANG
Von Aliens, Viren und Freiheit: Assistant Producer Ed Bushell (links) über Petroglyphs **Universe at War**.



FREIHEITSKÄMPFER
Ernste Themen, deutsche Zensur: Michal Madej, Chefdesigner von **The Witcher**, im Interview.

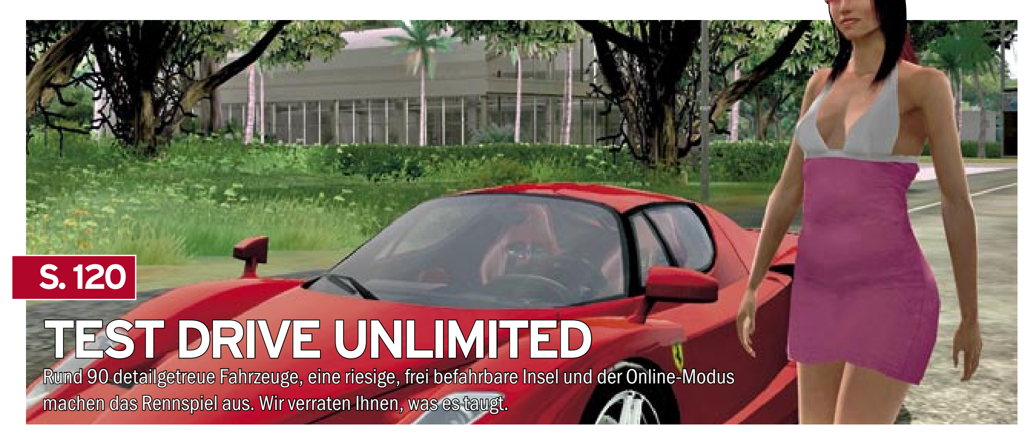


NACHGELEGT
Bethesda Softworks' PR-Chef Pete Hines plaudert über Bezahl-Downloads und **Oblivions** neue Spielwelt.



GESELLSCHAFTSKRITIKER
Ein Shooter als politischer Kommentar?! Zach Wood, Produzent von **Blacksite: Area 51**, erklärt warum.

SPIELE IN DIESEM HEFT



S. 120

TEST DRIVE UNLIMITED

Rund 90 detailgetreue Fahrzeuge, eine riesige, frei befahrbare Insel und der Online-Modus machen das Rennspiel aus. Wir verraten Ihnen, was es taugt.



S. 158

WINDOWS VISTA

Sie wollen auf das neue Betriebssystem umsteigen? Was Vista kann und ob sich ein Wechsel lohnt, lesen Sie auf Seite 158.



S. 148

50 DSL-TIPPS

WLAN verschlüsseln, den Ping verbessern, Spam loswerden – die besten Tricks rund um DSL auf sechs Seiten!

PRAXIS

Neue Berufe und Hobbys für die Sims. Wir geben Ihnen die besten Tipps, wie es mit der Karriere klappt, was Sie bei den Jahreszeiten beachten sollten und wie Sie verhindern, dass in Ihrem Garten eine Wüste entsteht.

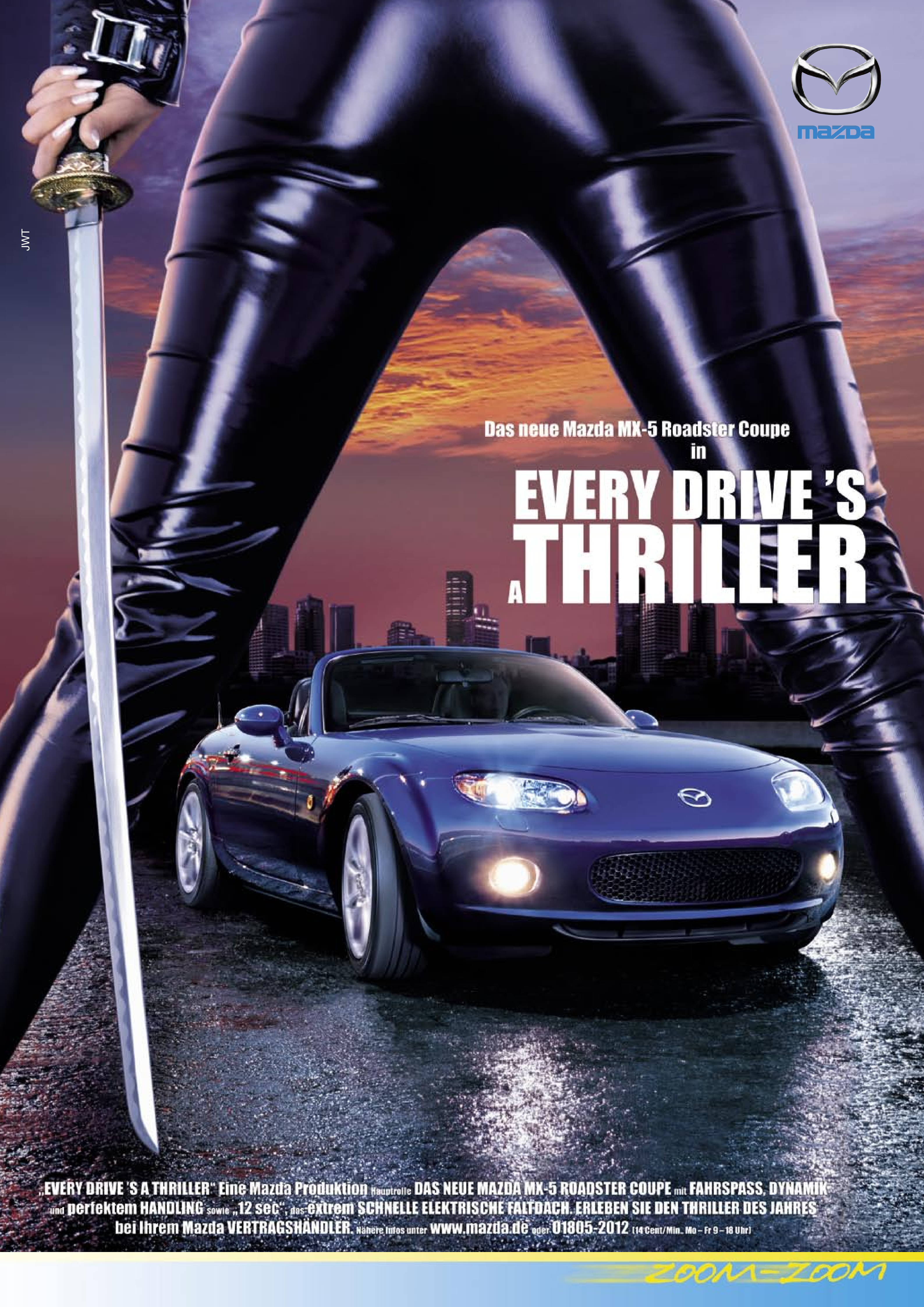
HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

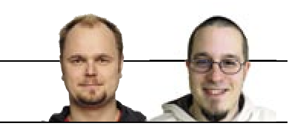
SERVICE


mazda
JWT
Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in
EVERY DRIVE 'S
A THRILLER
„EVERY DRIVE 'S A THRILLER" Eine Mazda Produktion Hauptrolle DAS NEUE MAZDA MX-5 ROADSTER COUPE mit FAHRSPASS, DYNAMIK
und perfektem HANDLING sowie „12 sec", das extrem SCHNELLE ELEKTRISCHE FALTDACH. ERLEBEN SIE DEN THRILLER DES JAHRES
bei Ihrem Mazda VERTRAGSHÄNDLER. Nähere Infos unter www.mazda.de oder 01805-2012 (14 Cent/Min., Mo – Fr 9 – 18 Uhr)
ZOOM-ZOOM

Aus der Redaktion

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action



WAR ROCK

Battlefield für umsonst?



Ein Online-Shooter, der nichts kostet? Etwas skeptisch waren wir schon, als wir das erste Mal einen Blick auf das koreanische Spiel **War Rock** warfen. Doch nach einigen Spielstunden mit jeder Menge riesiger Schlachten voller Panzer, Kampfhubschrauber und Motorrädern waren wir positiv überrascht. Wer also kein Geld für teure Spiele ausgeben will, der schnuppert bei **War Rock** (Test auf Seite 85) rein. Wer weiß, vielleicht sieht man sich.

INFERNAL

Fehlerteufel

Entsetzen in der Redaktion: Im Artikel zu **Infernal** (ab Seite 78) hatte sich eine Ungereimtheit eingeschlichen! „Sofort korrigieren!", schallte es aus der Ecke des Lektorats. „Unmöglich!" riefen die geschockten Layouter. Verzweiflung auf allen Fluren. Die Rettung naht in Form eines Gewinnspiels: Was haben wir da verbockt, liebe Leser? Wer den (total unbedeutenden, winzig kleinen) Fehler findet, schickt eine Mail an Infernal@pcgames.de. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir drei Mal das Spiel zum Artikel.

BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE

Blöde Wartezeit



Spieletester zu sein ist manchmal ganz schön doof. So wie im Fall **Northern Strike** (Seite 84). Da durfte der **Battlefield**-süchtige Kollege Oliver Haake das neue Booster Pack für ein paar Tage antesten und dann schaltet Entwickler Dice einfach die Beta-Server ab. Warum? Testzeitraum vorüber, Fortsetzung folgt am Erscheinungstag. Okay, wenigstens hat Kollege Haake **Northern Strike** schon spielen können. Aber einmal auf den Geschmack gekommen, fällt das Warten oft doppelt schwer.

Abenteuer

THE WITCHER

Ab ins Mittelalter!

Da staunen die Redakteure Felix Schütz und Lukasz Ciszewski (von unserem Schwestermagazin PC Action; kleines Foto, von links) aber nicht schlecht: Mehr als 30 Journalisten aus 13 Ländern der Welt reisen am 6. Februar in Warschau an! Der Grund: Publisher Atari und das polnische Entwicklerstudio CD Projekt präsentieren ihr Rollenspiel **The Witcher** (eine Vorschau lesen Sie ab Seite 50). Nachdem das Spiel angetestet, die Interviews geführt und das Filmmaterial im Kasten ist, geht es auf die Piste: Ein Bus fährt die gesamte Mannschaft zu einer abgelegenen Hütte. Es grillen gerade zwei knusprige Lämmer über offenem Feuer, als in Ritterkostüme gekleidete Männer sich urplötzlich zu verdreschen beginnen; einer der Streithähne geht dabei gar in Flammen auf! Es ist natürlich die professionelle Stunt-Crew hinter **The Witcher**, die ihre Talente zum Besten gibt. Eine humorvolle, sehr unterhaltsame Show-Einlage!



THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES

Das Add-on angespielt





Da wird jeder Rollenspieler neidisch! Unser nimmermüder US-Korrespondent Roland Austinat hat sich einen Termin bei Bethesda erkämpft, natürlich um das Add-on **Shivering Isles** zum Luxus-Rollenspiel **The Elder Scrolls 4: Oblivion** anzutesten. Lesen Sie seine und unsere Eindrücke in der Vorschau ab Seite 54!

Strategie



PARADISE CITY

Gangster's Paradise

Wir waren auf Raubzug. Mittäter: Axel Schmidt von Publisher Frogster und Filip Carvell (im F. rechts; mit PC-Games-Redakteur Ansgar Steidle) von Entwickler Sirius Games. Natürlich zettelten wir die Bandenkriege nur virtuell an. Unsere Eindrücke finden Sie auf Seite 69. Filip rief uns später am Abend noch an – er sei in einer rustikalen Kneipe mit landestypischer Küche in der Nürnberger Innenstadt. Gute Beschreibung – wir suchen ihn heute noch.



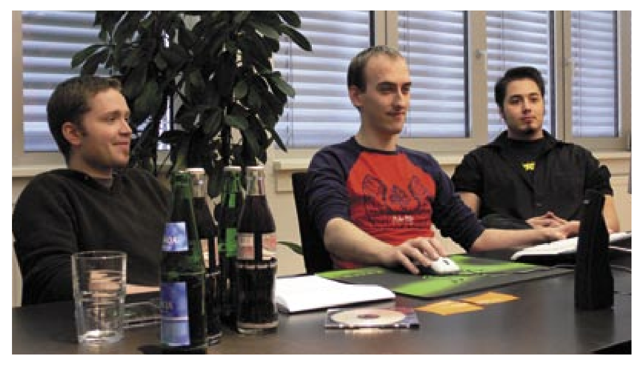
COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Tiberium-Trauma

Gewisse Reizworte sollte man im Redaktionsalltag sensibel benutzen. **C&C 3** (Vorschau ab S. 38) ist eines davon. Grund: Trotz hunderter Mails und Anrufen im Zehn-Minutentakt kam der mehrfach neu angesetzte Test nicht ins Heft. Der Haarbestand vom Tiberium-Beauftragten Christian Burtchen nimmt bedenkliche Züge an – hoffen wir, dass er nicht nach Passierschein A38 fragt.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

Rückkehr der Drachen



Am 31. Januar brachten uns Martin Metzler (Pressesprecher von Koch Media) und Marcus Lubczyk (Level Designer bei Phenomic) eine spielbare Version der **Spellforce 2**-Erweiterung **Dragon Storm** ins Haus. Unser Ersteindruck: Ein starkes Add-on, das sich jedoch mit Innovationen zurückhält. Zu den Highlights zählt der dritte Talentebaum der Shaikan, über den Sie Ihre Helden künftig auch in Drachenmagie schulen. Zudem bilden die Shaikan auch eine neue spielbare Fraktion mit drei Rassen – inklusive brandneuem Titanen, einer riesigen Super-Einheit! **Dragon Storm** erscheint bereits am 23. März – lesen Sie bis dahin doch einfach unsere drei Vorschauartikel mit detaillierten Spieleindrücken auf www.pcgames.de!

Sport



TEST DRIVE UNLIMITED

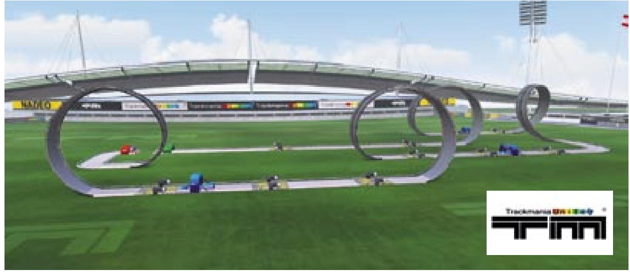
Hickhack um den Test



Wie gern hätten wir Ihnen in diesem Monat den Test zu **Test Drive Unlimited** präsentiert! Hawaii-Urlauber Sebastian Thöing verbrachte immerhin bereits satte 16 Stunden auf Oahu, ehe entschieden wurde, dass wir „nur" einen Beta-Test machen. Nach ausgiebigen Telefonaten mit Publisher Atari und etlichen hitzigen hausinternen Diskussionen entschieden wir uns, die Beta-Version des Spiels nicht als Testgrundlage zu verwenden. Zu viele Bugs trübten den ansonsten glanzvollen Auftritt des Anwärters auf die Rennspiel-Krone. Wir schlossen uns sogar mit der Beta-Community kurz, um die Meinungen der Spieler zu erfahren. Atari verspricht, die bisher gefundenen Fehler bis zur Verkaufsversion zu beheben. Welche das sind und wie uns **Test Drive Unlimited** ansonsten gefällt, lesen Sie ab Seite 120 im Beta-Test. Die PC-Games-Extended-Leser erfreuen sich zudem an unserem 32-Seiten-Rennspiele-Special!

TRACKMANIA UNITED

Aktiv kreativ!



Zum Release von **Trackmania United** (Test ab Seite 122) starten wir einen Streckenbau-Wettbewerb: Bauen Sie die verrückteste, schönste oder anspruchsvollste Piste für das Spiel! Die besten fünf Kurse prämieren wir mit je einem exklusiven **Trackmania**-T-Shirt. Ihre Entwürfe schicken Sie bitte bis zum 09. März 2007 per Mail an sebastian.weber@pcgames.de. Detailliertere Angaben zum Gewinnspiel entnehmen Sie unserer Website – dort geben wir auch die Gewinner bekannt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot).

MEINUNG
CHRISTIAN BURTCHEN

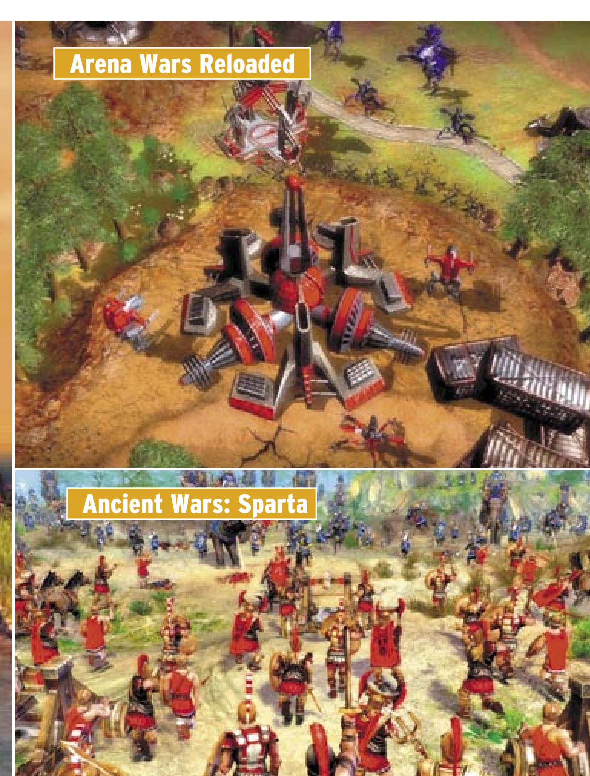
Das MMORPG der Zukunft

Online-Rollenspiele oder, wie die selbst ernannten Experten sagen, MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), erfreuen sich ungebrochener Beliebtheit. Allmählich scheint sich der Trend dabei auch weg vom ewigen Fantasy-Einheitsbrei zu bewegen, wie Bounty Bay Online zeigt. Doch ich und meine neue, direkt an das Kaffeesatzbehältnis unserer Espresso-Maschine anschließbare USB-Kristallkugel prophezeien hier noch viel mehr Potenzial. Warum nicht ein gut durchdachtes (!) Sim-MMORPG? Zum Beispiel könnte man die Laufbahn der Sims prima mit sozialen Fähigkeiten entwickeln. Ein Beispiel? Der Beruf des Spieleredakteurs. Man benötigt natürlich am Anfang abgedunkelte Räume und eine gewisse Sozialphobie, um die Zeit für das Basiswissen zu entwickeln. Für eine erfolgreiche Bewerbung sind dann bei drei Grog, pardon, Kaffee schlürfenden Elite-Questgebern ein paar Aufgaben erfüllen. Das geht bei verhältnismäßig einfachen Quests los („Bringe mir einen Döner und die Fernsehzeitung, dafür erhältst du zwanzig Erfahrungspunkte"), steigert sich dann aber zunehmend. Besondere Herausforderung ist etwa die Quest „Echtzeit-Strategiespiel unter erschwerten Bedingungen". Hierbei stößt einer der Questgeber unauffällig aus dem Hintergrund hervor und befiehlt dem Tester, jetzt die gegnerische Basis anzugreifen. Eventuelle Warnhinweise („Ich habe noch keine Luftabwehr") werden mit Hinweis auf das bessere Inventar nebst Epic Mount (Audi TT gegen schrottreifes Fahrrad) abgewürgt. Nachdem der Angriff dasselbe Schicksal erfuhr, muss man sich in einem der berühmten Beleidigungsduelle den Vorwurf von sich weisen, nicht strategisch vorgegangen zu sein. Immerhin: Als Lohn für diese Quest winkt der legendäre „Dunkle Ring des umnächtigten Auges". Hat man die Aufnahmeprüfung geschafft, sollte man schleunigst seine Skills aufwerten – und lernen, wie man gegen welche Klasse aus der Publisher-Rasse am besten vorgeht. Dann ist auch alles im Lot fürs nächste Add-on respektive Sonderheft – Untertitel: „The Burning Deadline".


Alone in the Dark 5


Colin McRae: Dirt


Anno 1701 Add-on


Arena Wars Reloaded

Ancient Wars: Sparta

A

- ▶ **A Vampyre Story (noch nicht bekannt)**
- ▶ **Age of Conan: Hyborian Adventures (3. Quartal)**
- ▶ **Age of Pirates: Captain Blood (2. Quartal)**
- ▶ **Aggression: Europe 1914 (4. Quartal)**
- ▶ **Aion (noch nicht bekannt)** ▶ S.68
- ▶ **Alan Wake (2007)**
- ▶ **Alien (noch nicht bekannt)**
- ▶ **Alliance: Silent War (1. Quartal)**
- ▶ **Alone in the Dark 5 (Frühjahr)**
- ▶ **Alpha Prime (noch nicht bekannt)**
- ▶ **Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)**
- ▶ **Ancient Wars: Sparta (20. April)**
- ▶ **Anno 1701 Add-on (3. Quartal)**

Zum erfolgreichen **Anno 1701** befindet sich ein erstes Add-on in der Entwicklung. Für die Umsetzung konnte Publisher Sunflowers abermals Entwickler Related Designs verpflichten. Genaue Details zum Umfang der Erweiterung sind bisher noch nicht bekannt.

- ▶ **Archon (noch nicht bekannt)**
- ▶ **Arena Wars Reloaded (11. Mai)**
- ▶ **Ascension to the Throne (2007)**
- ▶ **Assassin's Creed (2007)**
- ▶ **Aura 2: Die heiligen Ringe (2007)**

B

- ▶ **Battle Lord (2007)**
- ▶ **Battle Worlds (Sommer)**
- ▶ **Battlestar Galactica (noch nicht bekannt)**

Das Studio Auran Games aus Australien nimmt sich der Umsetzung der Science-Fiction-Serie an. Im Einzel- und Mehrspielermodus nehmen Sie in den Raumschiffen der Menschen oder der Cylonen Platz und kämpfen in heißen Weltraumgefechten ums blanke Überleben. Die beliebtesten Episoden aus der Serie wollen die Verantwortlichen auch im Spiel umsetzen.

- ▶ **Beyond Good & Evil 2 (2007)**
- ▶ **Bioshock (Juni)**
- ▶ **Blacksite: Area 51 (2007)** ▶ S. 62
- ▶ **Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal)**
- ▶ **Burn (2007)**

C

- ▶ **Cell Factor: Revolution (Frühjahr)**
- ▶ **Chrome 2 (2007)**
- ▶ **Clive Barker's Jericho (2007)**
- ▶ **Clusterball 2 (4. Quartal)**
- ▶ **Colin McRae: Dirt (Sommer)**
- ▶ **Collapse (4. Quartal)**

ALLE SPIELE, ALLE TERMINE | AKTUELL

Was macht eigentlich ...

... Simbin?

Das Entwicklerstudio, das bislang für die **GTR**-Reihe und zuletzt **Race: The WTCC Game** verantwortlich zeichnet, eröffnete kürzlich ein weiteres Büro im schwedischen Falun. Dort arbeitet man seither an einem noch nicht näher vorgestellten Projekt, zu dem es demnächst aber genauere Informationen geben soll. Durch die Zusammenarbeit mit der ebenfalls in Falun ansässigen Firma Tension Graphics hat Simbin künftig beste Aussichten, Top-Personal zu rekrutieren, schließlich stellt Tension Graphics eine der besten Entwicklerschulen Nordeuropas dar.

... Ebay?

Ein amerikanischer Ebay-Mitarbeiter erklärte Ende Januar, der Handel mit virtuellen Gegenständen über die Auktionsbörse solle untersagt werden (PC Games Online berichtete). Versteigerungen von Zwergenrüstungen, **Guild Wars**-Gildenumhängen oder **WoW**-Charakteren wären damit verboten. In den USA und in Großbritannien ist dieses Verbot mittlerweile durchgesetzt. Ein deutscher Ebay-Pressesprecher ließ jedoch kurz darauf verlauten, in Deutschland und in China sei solch eine Regelung bis jetzt nicht angedacht. Grund sei angeblich die unterschiedliche Rechtslage. Interessant: Das Internetspiel **Second Life** wurde von den Verboten ausgenommen, da man nicht sicher sei, ob es sich wirklich um ein Spiel handelt.

... Dan Aykroyd?

In einem Interview mit einer amerikanischen Zeitung bestätigte Schauspieler Dan Aykroyd (**Blues Brothers**), dass ein **Ghostbusters**-Spiel in der Entwicklung sei. Der gebürtige Kanadier spielte damals nicht nur die Hauptrolle im **Ghostbusters**-Film, sondern schrieb auch das Drehbuch. Im Interview sagte Aykroyd, dass Universal die Rechte für ein Spiel zum Film von Sony gekauft hat und er selbst per Motion-Capturing mitspielen werde. Ob es sich bei dem Spiel allerdings um den Prototypen von Entwickler Zootfly handelt, zu dem kürzlich Screenshots im Internet auftauchten, gab er nicht bekannt.

... Capcom?

In einem Statement auf der Capcom Webseite zeigte sich der Publisher höchst verärgert über die Nominierungen für den diesjährigen AIAS-Award. Die Acadamy of Interactive Arts & Science vergibt jedes Jahr prestigeträchtige Preise. Nachdem Capcom schon im letzten Jahr übergangen und auch in diesem Jahr kein Titel der Firma nominiert wurde, bemüht man sich um Aufklärung. Demnach sei Capcoms letztjähriger Toptitel wohl im Rennen gewesen, das Spiel aber ausgeschlossen worden, weil Capcom kein Mitglied der AIAS ist. Capcoms Replik: Anscheinend müsse man sich einen Preis erkaufen.


Elveon

Die Siedler 6

Crysis

Codename: Panzers - Cold War

Dungeon Runners

- **Codename: Panzers - Cold War (4. Quartal)**
- **Command & Conquer 3 Tiberium Wars (29. März)** ▷ S. 38

In einem Interview verriet Executive Producer Mike Verdu, dass die Verkaufsversion von **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** einen Editor beinhaltet. Nach der Veröffentlichung soll auch das Software Development Kit zum Download bereitgestellt werden. Damit untermauern die Entwickler von Electronic Arts Los Angeles den Anspruch, der Modder-Community gerecht zu werden. Neuen Karten und Szenarien dürfte somit nichts mehr im Wege stehen.

- **Crime Craft (noch nicht bekannt)**
- **Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)**
- **Crysis (2. Quartal)**

D

- **Dark Sector (3. Quartal)**
- **Darsana (2007)**
- **Das Schwarze Auge: Drakensang (1. Quartal 2008)**
- **Dawn of Magic (1. Quartal)**
- **Dead Reefs (noch nicht bekannt)**
- **Death to Spies (n. n. b.)**
- **Der Herr der Ringe Online (24. April)** ▷ S. 30

Sie interessieren sich für **Der Herr der Ringe Online**? Dann schauen Sie unbedingt auf www.pcgames.de vorbei und lesen Sie unsere intensive Berichterstattung aus der Beta-Version. Außerdem laden wir Sie herzlich ein, am 10./11. März auf den Servern der **Herr der Ringe**-Beta mit der PC-Games-Redaktion zu spielen. Den dazu benötigten Client finden Sie natürlich auf unserer DVD. Wir freuen uns auf Sie!

- **Der Herr der Ringe: Projekt (1. Quartal)**
- **Diablo 3 (noch nicht bekannt)**
- **Die Gilde 2: Seeräuber und Hanse (2. Quartal)**

Die erste Erweiterung zu **Die Gilde 2** schickt Sie auf die nordeuropäischen Meere und lässt Sie dort sowohl Seehandel betreiben als auch Seegefechte durchleben. Drei neue Karten und frische Kampagnen sollen nach Herstellerangaben etwa zehn Stunden Spielspaß bieten.

- **Die Siedler 6 (2. Quartal)**
- **Die Sims 2: Vier Jahreszeiten (01. März)** ▷ S. 110
- **Die Sims 3 (2007)**
- **Dirty Harry (4. Quartal)**
- **Disciples 3 (noch nicht bekannt)**
- **Divine Divinity 2 (noch nicht bek.)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Driver 4 (noch nicht bekannt)**
- **Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)**
- **Dungeon Runners (2007)**
- **Dusk-12 (2007)**

E

- **Earth Eternal (n. n. b.)**
- **Elveon (3. Quartal)**
- **Empire Earth 3 (Herbst)** ▷ S. 46
- **Enemy Territory: Quake Wars (2007)**
- **Everlight (2. Quartal)**
- **Exteel (noch nicht bekannt)**

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen im März und April auf den Markt.

MÄRZ

Do. 01.
- **Die Sims 2: Vier Jahreszeiten** – Electronic Arts | Strategie | 35,-
- **Resident Evil 4** – Ubisoft | Action-Adventure | 30,-
- **UFO: Afterlight** – Morphicon | Strategie | 35,-

Fr. 02.
- **Jade Empire** – Take 2 | Rollenspiel | 40,-
- **Test Drive Unlimited** – Atari | Rennspiel | 50,-

Do. 08.
- **Genesis Rising** – CDV | Strategie | 40,-
- **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** – Ubisoft | Taktik-Shooter | 40,-

Fr. 09.
- **Silverfall** – Flashpoint | Rollenspiel | 40,-
- **Titan Quest: Immortal Throne** – THQ | Rollenspiel | 30,-

Fr. 16.
- **Red Ocean** – Dtp | Ego-Shooter | 35,-

Do. 22.
- **Teenage Mutant Ninja Turtles** – Ubisoft | Actionspiel | 30,-
- **UEFA Champions League 2006-2007** – EA Sports | Fußball-Simulation | 45,-

Fr. 23.
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** – THQ | Action-Adventure | 45,-

Do. 29.
- **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** – Electronic Arts | Strategie | 55,-

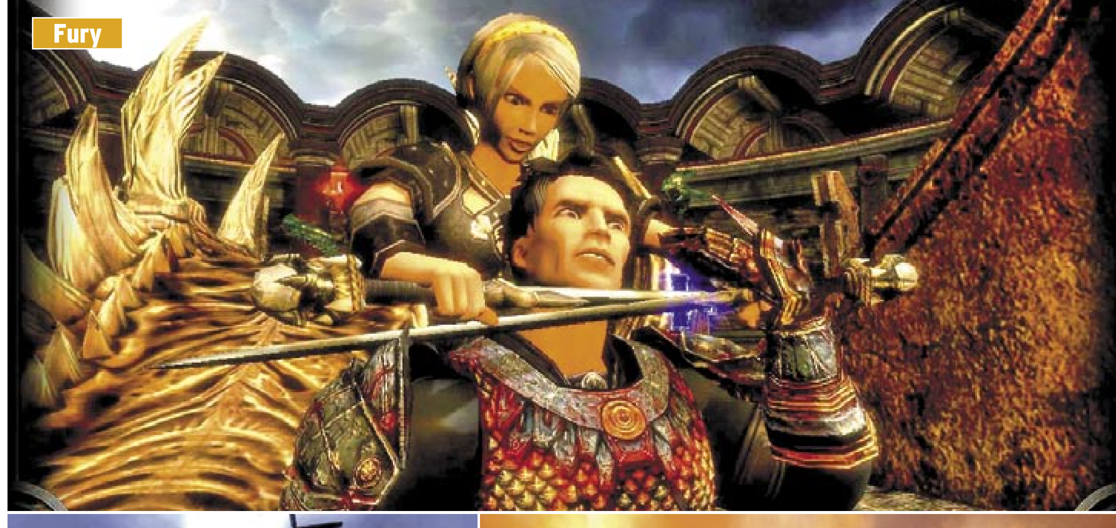
AUSSERDEM IM MÄRZ
- **Hollywood Pictures 2** – Kalypso | Wirtschaftssimulation | 30,-

APRIL

Fr. 20.
- **Ancient Wars: Sparta** – Eidos | Strategie | –

Di. 24.
- **Der Herr der Ringe Online** – Codemasters | Online-Rollenspiel | 50,-

AUSSERDEM IM APRIL
- **Field Ops** – TGC | RTS-Shooter | –
- **Loki: Im Bannkreis der Götter** – Flashpoint | Rollenspiel | –


Fury


Half-Life 2: Episode Two


Genesis Rising: The Universal Crusade

F
- Fable 2 (noch nicht bekannt)
- Fallen Earth (noch nicht bekannt)
- Fallout 3 (noch nicht bekannt)
- Fallout Online (Juli 2010)
- Fantasy Wars (Mai)
- Field Ops (April) S. 70
- Frontlines: Fields of Thunder (1. Quartal)
- Frontlines: Fuel of War (2007)
- Fury (2. Quartal)

G
- Geheimakte 2 (2008)
- Genesis Rising: The Universal Crusade (08. März)
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (08. März)
- Ghost Wars (Frühjahr)
- Gods and Heroes: Rome Rising (Sommer)
- Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)

H
- Half-Life 2: Episode Two (Sommer)
- Half-Life 2: Episode Three (Dezember)
- Halo 2 (2007)
- Haze (1. Quartal)
- Heart of Empire: Rome (2007)
- Heavy Duty (noch nicht bekannt)
- Heavy Rain (noch nicht bekannt)
- Helldorado: Conspiracy (1. Quartal)
- Hellgate: London (Sommer 2007)
- Hero (2. Quartal 2009)

Der Titel entführt Sie laut Entwickler Firefly (**Stronghold**) in Dungeons der etwas anderen Art. Diese stellen komplette unterirdische Städte dar, die sich, durch eine unbekannte böse Macht bedroht, im Krieg befinden. Für die Kämpfe sind verschiedene Fähigkeiten vorgesehen, etwa Fern- und Nahkampf sowie Magie. Auf sich allein gestellt oder gemeinsam mit einem Freund kämpfen Sie ums nackte Überleben und die Rettung des Dungeons.

- Hero's Journey (2. Quartal)
- Hollywood Pictures 2 (März)
- Huxley (2007)

I
- Interstellar Marines (noch nicht bekannt)

J
- Jack Keane (2. Quartal)
- Jade Empire (2. März) S. 86
- Jagged Alliance 3 (noch nicht bekannt)
- Juiced 2 (2007)

K
- Kane & Lynch: Dead Men (Sommer)
- King Kong 2 (noch nicht bekannt)

L
- Left 4 Dead (2007)
- Legend: Hand of God (Sommer)
- Liquidator (noch nicht bekannt)
- Loki: Im Bannkreis der Götter (April)

M
- Mafia 2 (noch nicht bekannt)
- Mage Knight: Apocalypse (2007)
- Marvel Trading Card Game (2007)
- Marvel Universe Online (noch nicht bekannt)
- Medal of Honor: Airborne (1. Quartal)
- Midgard Online (2007)
- Monster Madness (2007)
- Mythic Wars (noch nicht bekannt)
- Mythos (noch nicht bekannt)

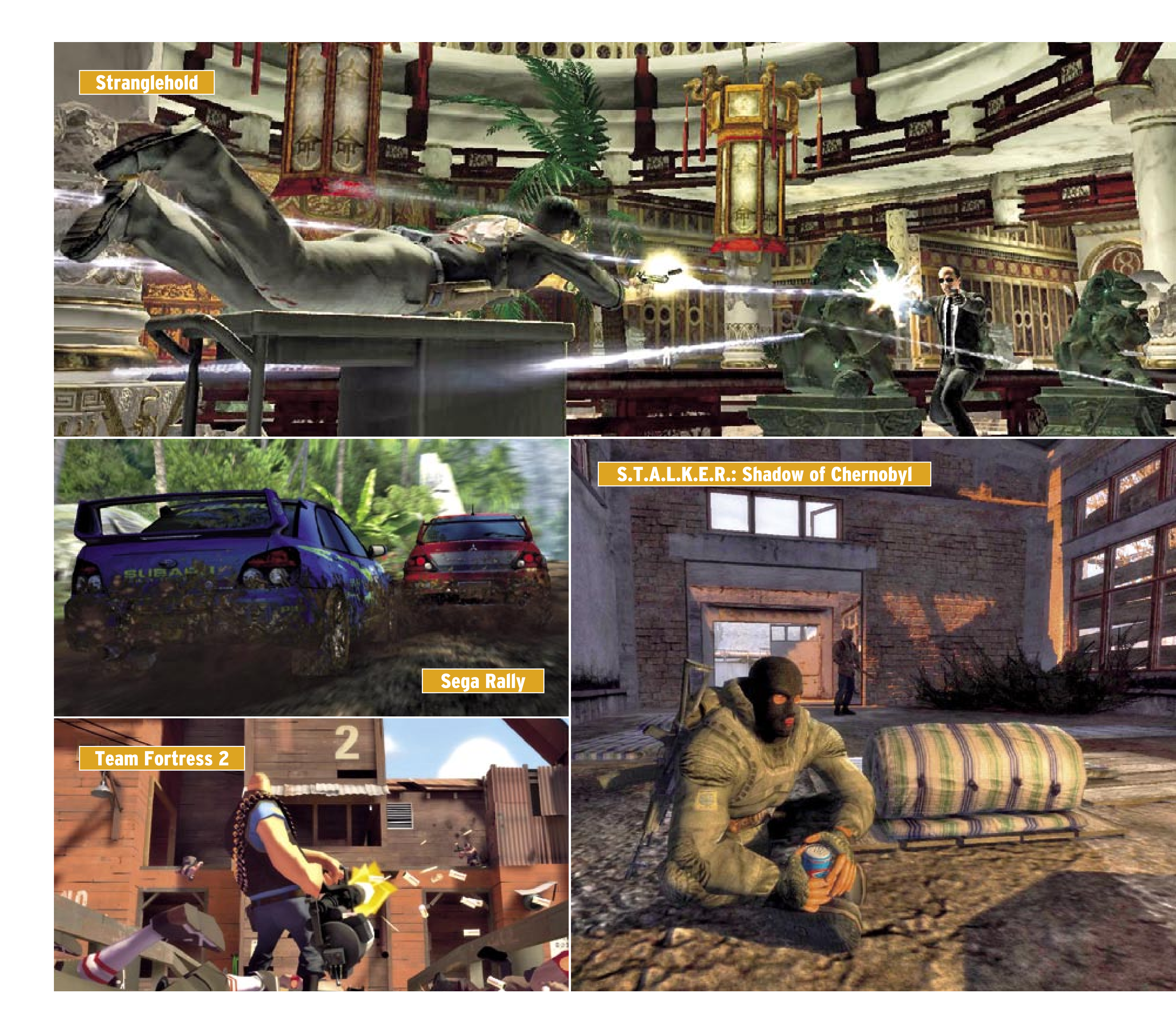
N
- Necrovision (4. Quartal)
- Need for Speed 11 (noch nicht bekannt)

O
- Overclocked (Oktober)
- Overlord (3. Quartal)

P
- Parabellum (2007)
- Paradise City (2. Quartal) S. 69
- Penumbra: Overture (1. Quartal)
- Pirates of the Burning Sea (2007)
- Pirates of the Caribbean Online (Frühjahr)

Das Online-Rollenspiel **Pirates of the Caribbean Online** wird monatlich 9,95 Dollar kosten. Neben diesem kostenpflichtigen Account ist auch eine durch Werbung finanzierte gebührenfreie Mitgliedschaft geplant. In Disneys Online-Spiel erstellen Sie einen eigenen Piraten, der mit den virtuellen Abbildern der **Fluch der Karibik**-Figuren Captain Jack Sparrow, Elizabeth Swann oder Will Turner in Kontakt gerät.

- Portal (Sommer)
- Prey 2 (noch nicht bekannt)



- Prism: Threat Level Red (1. Quartal)
- Project Offset (noch nicht bekannt)

R

- Ragnarok 2 (2007)
- Rail Simulator (1. Quartal)
- Ratatouille (3. Quartal)
- Red Faction 3 (noch nicht bekannt)
- Red Ocean (16. März)
- Reprobates (Sommer)
- Resident Evil 4 (01. März)
- Return to Castle Wolfenstein 2 (noch nicht bekannt)
- Rogue Warrior (2007)
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb (2007)

S

- Sabotage 1943 (4. Quartal)
- Sacred 2 (Oktober)
- Sega Rally (Herbst)
- Shadowrun (Frühjahr 2007)
- Silent Hunter 4 (1. Quartal)
- Silverfall (09. März) S. 98
- Sim City 5 (noch nicht bekannt)
- Sins of a Solar Empire (August) S. 66
- Smash Star (noch nicht bekannt)
- Soccer Fury (2007)
- Söldner 2 (4. Quartal)
- Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- Speedball 2 (2007)
- Spellforce 2: Dragon Storm (noch nicht bekannt)
- Spore (2007)
- S.R.A.C.S. (2007)
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (23. März)
- Star Chamber (1. Quartal)
- Star Trek Online (2007)
- Starfall (noch nicht bekannt)
- Stargate Worlds (noch nicht bekannt)
- Stranglehold (2. Quartal)
- Swashbucklers (noch nicht bekannt)
- Sword of the New World (Sommer)

Sword of the New World orientiert sich an Europas Expansion in der Neuen Welt. Gemixt mit Anime-typischen Fantasy-Charakteren, Monstern und Zaubersprüchen, versetzt Sie der Titel ins 17. Jahrhundert. Bis zu drei Charaktere gleichzeitig stehen Ihnen durch das neue Multiple-Character-Control-System (MCC) zur Verfügung, um die Welt zu erkunden. Entwickler des Spiels ist IMC-Games, deren Chef Hak Kyu Kim schon für **Ragnarok Online** verantwortlich war und das mit 25 Millionen Teilnehmern zu den erfolgreichsten Online-Rollenspielen zählt.

T

- Tabula Rasa (2007)
- Tale of Hero (n. n. b.)
- Team Fortress 2 (Sommer)
- Teenage Mutant Ninja Turtles (13. März)
- Test Drive Unlimited (02. März) S. 120
- The Chaos Engine (2007)
- The Chronicles of Spellborn (Mai)
- The Crossing (noch nicht bekannt)
- The Elder Scrolls 4: Shivering Isles (2. Quartal) S. 54
- The Witcher (Juni) S. 50
- Theatre of War (2007)
- Theseis (noch nicht bekannt)



*max. 0,19 EUR/SMS! Standardtarif deines Netzbetreibers. Durch die Nutzung des Handy-Games entstehen weitere Kosten – es gilt der Standardtarif deines Netzbetreibers. Weitere Infos dazu findest du auf www.bcww.de. Mit der Teilnahme erklärst du dich einverstanden, weitere Informationen über AXE und Bom Chicka Wah Wah zu bekommen. Der Zusendung weiterer Informationen kannst du jederzeit auf www.axe.de widersprechen.

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Gothic 3
2	(2)	–	Anno 1701
3	(4)	▲	Oblivion
4	(3)	▼	Half-Life 2
5	(7)	▲	C&C Generäle
6	(6)	–	Call of Duty 2
7	(8)	▲	Dark Messiah
8	(5)	▼	Need for Speed Carbon
9	(11)	▲	Far Cry (dt.)
10	(12)	▲	GTA San Andreas
11	(9)	▼	Neverwinter Nights 2
12	(13)	▲	Warcraft 3
13	(14)	▲	F.E.A.R.
14	(-)	NEU	Medieval 2
15	(15)	–	Schlacht um Mittelerde 2

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

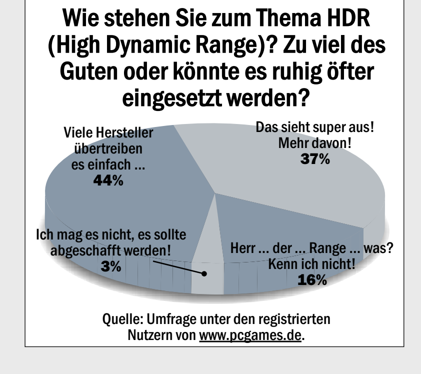
Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	World of Warcraft
3	(3)	–	Battlefield 2
4	(4)	–	Warcraft 3
5	(6)	▲	Call of Duty 2
6	(5)	▼	C&C Generäle
7	(7)	–	Diablo 2
8	(8)	–	Battlefield 2142
9	(9)	–	UT 2004 (dt.)
10	(-)	NEU	Battlefield 1942

Top 10 Deutschland

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. World of Warcraft
3. Counter-Strike Source
4. Anno 1701
5. Guild Wars Nightfall
6. Die Sims 2
7. Fußball Manager 07
8. Battlefield 2142
9. Die Sims 2: Haustiere
10. Counter-Strike Anthology

Quelle: SATURN

Wie stehen Sie zum Thema HDR (High Dynamic Range)? Zu viel des Guten oder könnte es ruhig öfter eingesetzt werden?



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

World of Chaos

White Gold

Tribulation Knights

Warhammer Online: Age of Reckoning

▶ They Hunger: Lost Souls (noch nicht bekannt)
▶ Timeshift (2007)
▶ Titan Quest: Immortal Throne (09. März) S. 96
▶ Tomb Raider Anniversary (2007)
▶ Transformers (3. Quartal)
▶ Tribulation Knights (noch nicht bekannt)
▶ Turning Point: Fall of Liberty (4. Quartal)

Fall of Liberty heißt nun Turning Point: Fall of Liberty. Die Hintergrundgeschichte des Ego-Shooters: 1931 wurde der englische Premierminister Winston Churchill in New York von einem Taxi angefahren. In der Realität überlebte er den Unfall und führte die Briten später beim Kampf gegen das Dritte Reich (Gott sei Dank!) zum Sieg. Aber was wäre, wenn alles anders gekommen wäre? Diese Prämisse ist der Anfang von Fall of Liberty - ohne Churchills Führung wird ganz Europa von Hitlers Truppen überrannt. 1951 fällt auch die USA - die technologische Überlegenheit des Dritten Reiches macht die Invasion von Amerika zu einem Spaziergang.

▶ Turok (4. Quartal) S. 46
▶ Two Worlds (09. Mai) S. 56

U

▶ UEFA Champions League 2006-2007 (22. März)
▶ UFO: Afterlight (1. März) S. 105
▶ Undercover Encounter (noch nicht bekannt)
▶ Universe at War: Earth Assault S. 42 (noch nicht bekannt)
▶ Unreal Tournament 3 (2007)

V

▶ Vampire Story (noch nicht bekannt)
▶ Virtua Tennis 3 (Sommer)

W

▶ War Leaders: Clash of Nations (2007)
▶ Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst)
▶ Warhound (4. Quartal)
▶ Warmonger: Operation - Downtown Destruction (noch nicht bekannt)
▶ Whirlwind of Vietnam (2007)
▶ White Gold (3. Quartal)
▶ Wildlife Park 2 Add-on (noch nicht bekannt)
▶ World in Conflict (2. Quartal)
▶ World of Chaos (1. Quartal)

X

▶ X-Com Projekt (noch nicht bekannt)

www.supremecommander.com

SUPREME COMMANDER™

GAS powered GAMES®

THQ®

RASSENPROFIL: UEF

Die United Earth Federation (UEF), das Bündnis zwischen Earthcom und Militär, soll nur der Anfang eines großen Triumphzuges sein. Leiten Sie mit aller Härte die terranischen Streitkräfte in die Schlacht gegen die Cybran-Rebellen und die Alien-Abkömmlinge der Aeon. Dank genetischer Modifikationen und geballter Feuerkraft sollen Sie das Universum im Namen der Erde und deren Bewohner beherrschen.

Kämpfe sind die einzige Möglichkeit, die Herrschaft zu erlangen!

Die United Earth Federation kämpft mit genetisch modifizierten, durchschlagskräftigen Boden- und Lufteinheiten.

Terrain
Die enorme Reichweite der UEF-Truppen erlaubt es, den Gegner von Landschaften weit oberhalb der eigentlichen Kampfzone zu attackieren.

Truppentransport
Mithilfe der Truppentransporter sind United-Earth-Federation-Kompanien innerhalb kürzester Zeit an jedem x-beliebigen Ort.

Luftkampf
Aufgrund der starken und flexiblen Lufteinheiten ist die United Earth Federation für taktische Angriffe aus der Luft prädestiniert.



SCHLACHTSCHIFF
MILITARY SHIP



KANONENBOOT
MILITARY AIRCRAFT



ARTILLERIESTELLUNG
WEAPON



SAM-WERFER
WEAPON



ANGRIFFS- UND BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE



ANGRIFFSBOMBER
MILITARY AIRCRAFT

UEF-EINHEITEN

Die United Earth Federation besticht durch eine Mixtur aus starken Luft- und flexibel einsetzbaren Landeinheiten. Die enorme Durchschlagskraft und Reichweite der Truppen gilt als einmalig im Spiel-Universum. Schwächen haben sie selbstverständlich auch, doch die Feinde existieren oftmals nicht lange genug, um die zu ermitteln.



Außerirdische Technik macht die Aeon-Erleuchteten besonders gefährlich.

RASSENPROFIL: AEON-ERLEUCHTETE

Die Aeon-Erleuchteten sind die Erben der grausam vergifteten Seraphim-2-Stammesväter und müssen den ihnen vorbestimmten Weg gehen. Sie erwarten von Ihnen, dass Sie bei der Bekämpfung der UEF-Schreckensherrschaft helfen. Alles Leben hat ein Recht auf Harmonie, doch ist der Weg dorthin häufig ein kriegerischer. Beweisen Sie, dass es im Kampf nicht nur auf Feuerkraft ankommt.

Kampf zu Wasser
Truppentransporter, Kriegsflotten und Co.: Die Aeon verfügen über ein weitreichendes Arsenal im Kampf zu Wasser.

AEON-EINHEITEN

Durch die Verschmelzung von außerirdischer und humanoider Technik entstanden schnelle und letale Einheiten. Diese haben nur ein Ziel: die endgültige Harmonie. Doch der Weg dorthin ist gesäumt mit den Einzelteilen gegnerischer Kämpfer und Fahrzeuge. Nur ein militärischer Konflikt bringt irgendwann den Frieden.







TORPEDOWERFER
WEAPON



LUFTABWEHRGESCHÜTZ
WEAPON



TORPEDOBOMBER
MILITARY AIRCRAFT



RASSENPROFIL: CYBRAN

Es gilt, dem Treiben der United Earth Federation ein Ende zu setzen. Die Cybran, halb Mensch, halb Maschine, sind eine kleine, aber stetig wachsende Rebellen-Gruppierung. Mit Guerilla-Taktiken hebeln sie schwächere Teile der beiden großen Armeen aus. Die Rebellen machen den Feinden klar, dass nicht unbedingt die Truppenstärke das Wichtigste für den Sieg ist und dass ein eiserner Wille Berge versetzen kann.

Die Cybran verfügen über Willenskraft und technisch hochgerüstete Einheiten.

Geschütztürme
Ein Hauptmerkmal der cybranischen Entwicklung sind die exzellent ausgestatteten Verteidigungsanlagen und Geschütztürme.

CYBRAN-EINHEITEN

Schnelle und wendige Bodentruppen verleihen den Cybran oft den entscheidenden Vorteil im Kampf gegen feindliche Truppenverbände. Dank der wohldurchdachten Funktionen der einzelnen Einheiten steht Flexibilität im Vordergrund. Auch treibt pure Abscheu die Cybran-Recken im Clinch mit der UEF an.





MOBILE LUFTABWEHR-FLAKARTILLERIE
MILITARY VEHICLE



FLAKARTILLERIE
WEAPON



ANGRIFFS- UND BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE





CHRIS TAYLOR

Wenn es einen Menschen in der Spielebranche gibt, der den Titel „Szene-Urgestein" verdient, dann Chris Taylor. Als Miterfinder des Echtzeit-Strategiegenres und geistiger Vater von Total Annihilation und Dungeon Siege zählt der Kanadier zu den talentiertesten und kreativsten Köpfen unserer Zeit.
Im März 2002 wählte gamespy.com ihn zu einem der einflussreichsten Menschen innerhalb der Spiele-Industrie. 1998 wurde Gas Powered Games von Chris Taylor und weiteren ehemaligen Cavedog-Entertainment-Mitarbeitern gegründet. 2002 schuf das Unternehmen mit Dungeon Siege und dessen Erweiterung einen Rollenspielklassiker. Drei Jahre später erschien Dungeon Siege 2. Im August 2005 kündigte das Team schließlich die Arbeiten an dem von THQ vertriebenen Spiel Supreme Commander an.

Mit Supreme Commander kommt das perfekte Spiel für wahre Generäle, Taktiker und Strategen. Die ultimative Konfrontation auf Ihrem Rechner!

Taktische Mehrspieler-Schlachten!

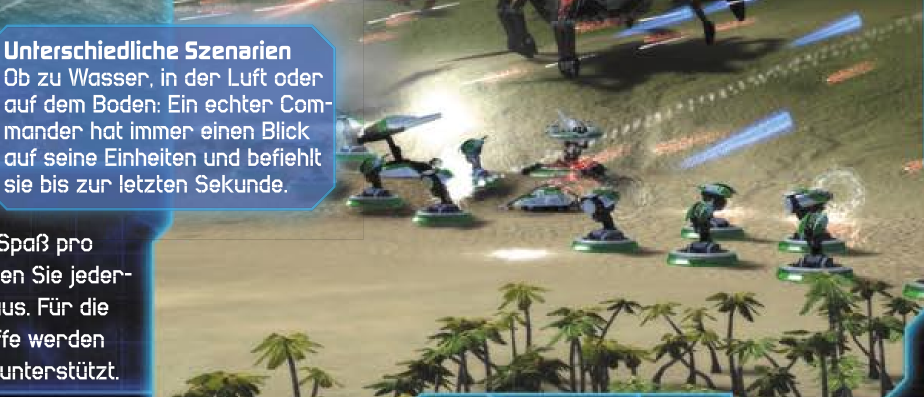
Mit Supreme Commander bringt Chris Taylor einen bisher zu wenig beachteten Aspekt ins Echtzeit-Strategiegenre. Die meisten Titel lassen sich durch den Einsatz von flinken Fingern gewinnen. Bei Supreme Commander siegt der Spieler mit der am besten durchdachten Strategie und der ausgeklügeltsten taktischen Ausrichtung. Nur durch den Einsatz von roher Waffengewalt kommt man nicht weit. Es gilt, die Truppen dem gegnerischen Verhalten anzupassen und sie gegebenenfalls zu erweitern. Durch die enorme Kartengröße von bis zu 6.400 Quadratkilometern ergeben sich Massenschlachten mit unbegrenzt vielen Einheiten. Aufgrund der perfekt balancierten Einheiten und Rassen ergibt das ein Kampfgefühl, das bisher in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel aufkam.

Supreme Commander erscheint am 16. Februar 2007!

Video auf der DVD!

Sie wollen mehr wissen über den Strategie-Kracher? Auf der DVD finden Sie in vier Kapiteln alles vom Basenbau, über die Fraktionen, bis hin zu den spektakulären Kämpfen auf gigantischen Schlachtfeldern. Oder besuchen Sie die offizielle Website unter www.supremecommander.com. Hier bekommen Sie Trailer, Screenshots, Hintergrundbilder, plaudern im Forum mit anderen Strategen und lesen die aktuellsten Meldungen.





Unterschiedliche Szenarien
Ob zu Wasser, in der Luft oder auf dem Boden: Ein echter Commander hat immer einen Blick auf seine Einheiten und befiehlt sie bis zur letzten Sekunde.

Allein gegen alle!

Die Kampagne bietet rund 15 Stunden Spaß pro Partei. Für den totalen Überblick zoomen Sie jederzeit komplett aus dem Geschehen heraus. Für die ultimative Planung der nächsten Angriffe werden sogar zwei Monitore und Split-Screen unterstützt.



Im Visier der Verbraucherschützer

WACHSAM Der Bundesverband Verbraucherzentrale vertritt die Interessen der Verbraucher gegenüber Politik, Wirtschaft und Öffentlichkeit.

Am 18. Dezember 2006 mahnte der Bundesverband Verbraucherzentrale drei Spiele-Publisher ab. Der Grund: eine umstrittene Klausel im Kleingedruckten.

Was tun, wenn die verkratzte Original-DVD des heiß geliebten Spiele-Oldies nicht mehr will? Entweder ein zweites Mal kaufen oder zu einer Sicherungskopie greifen. Letzteres wollen nun einige Spiele-Publisher durch eine Klausel in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen – kurz AGB – endgültig verbieten. Da der Käufer aber laut § 53 des deutschen Urhebergesetzes (UrhG) ein Recht auf private Sicherungskopie hat, stellt sich die Frage: Darf der Publisher überhaupt so eine Beschränkung einbauen?

Der Bundesverband Verbraucherzentrale meint nein und mahnt drei namhafte Spiele-Publisher ab: Electronic Arts, Vivendi und Take 2. EA und Take 2 reagieren reflexartig: Man würde sich im Gegenzug freiwillig dazu bereit erklären, defekte Datenträger kostenlos umzutauschen. Was aber passiert, wenn der Publisher keine Version von **Pac-Huhn 3D** mehr auf Lager hat? „Den Fall gab es bei uns noch nicht", erklärt Martin Lorber, Pressesprecher des Branchenriesen Electronic Arts. „Wir ersetzen Spiele, so lange sie lieferbar sind. Die Frist beträgt bei normalen Titeln zwei bis drei Jahre, bei wichtigen Spielen sogar länger." Frau Heidemann-Peuser, Referatsleiterin im Bereich Rechtsdurchsetzung der Verbraucherzentrale, ist das nicht genug: „Unseres Erachtens reicht ein freiwilliger Ersatz nicht aus, weil zum einen nach einigen Jahren Ersatz nicht mehr beschafft werden kann und zum anderen kein Rechtsanspruch dadurch entsteht." Demnach würden defekte Spiele nicht mehr ausgetauscht, sobald sie vergriffen sind. Der Käufer würde also geprellt.

Rechtsexperte Dr. Harald Hahn aus Heidelberg ist jedoch anderer Meinung: „Sichert der Publisher dem Käufer Ersatz zu – sei es durch eine Garantieklausel oder ein Presse-Statement, wie es Herr Lorber von EA gegeben hat –, dann hat der Käufer Recht auf Ersatz. Kann der Publisher keinen Ersatz leisten, darf der Käufer sein Geld zurückverlangen." Wenn das stimmt, warum der Mahnaufwand? Dr. Hahn: „Der Bundesverband schießt manchmal – wie übrigens auch der Mieterschutz – über das Ziel hinaus, wenn es um die Wahrung von Verbraucherrechten geht." Zudem sprechen drei Punkte dafür, dass die Abmahnungen eigentlich überflüssig sind:

1. Gemäß § 95 a UrhG dürfen von kopiergeschützten Spielen auch keine privaten Sicherungen angelegt werden. De facto betrifft das aktuell fast alle verkauften Spieletitel und damit ist die umstrittene AGB-Klausel praktisch bedeutungslos.

2. Der § 53 UrhG bietet zwar das Recht, aber keinen Anspruch auf Sicherungskopie. Recht bedeutet, dass es prinzipiell legal ist, eine private Kopie zu ziehen. Der Publisher ist jedoch nicht dazu verpflichtet, dem Käufer das Ziehen einer Kopie auch zu ermöglichen. Ein Kopierschutz ist demnach ebenfalls legal.

3. Die vor die Installation einer Software geschalteten AGB sind sowieso nichtig, weil sie – im Beamtendeutsch – „nicht wirksam" in den Kaufvertrag einbezogen sind. Um wirksam zu sein, müsste der Käufer sie vor dem Kauf gelesen haben. Das ist in der Praxis nicht der Fall.

Sturm im Wasserglas?

Warum also das Abmahntheater? Auf erneute Nachfrage bei der Verbraucherzentrale antwortete Heidemann-Peuser: „Käufer dürfen durch rechtswidrige AGB-Klauseln nicht irritiert werden, selbst wenn diese von Vornherein unwirksam sind. Zudem setzt der Bundesverband Verbraucherzentrale mit der Abmahnung ein Zeichen. Wir sind mit dem Urhebergesetz in der aktuellen Form nicht zufrieden und wollen den Diskurs neu anregen. Wir sind der Meinung, dass es rechtens sein sollte, wenn der Käufer private Sicherungen auch von kopiergeschützten Spielen zieht." Jetzt wird die Sacher klarer: Der Bundesverband Verbraucherzentrale benutzt die umstrittene Klausel als Hebel, damit die Diskussion um das umstrittene Urhebergesetz neu entsteht. Uns, den Käufern, soll's recht sein. (oh)

Gesetz vs. Kleingedrucktes

§ 53, Abs. 1, UrhG:	§ 3, Abs 1, AGB:
Zulässig ist, einzelne Vervielfältigungsstücke eines Werkes zum privaten Gebrauch herzustellen.	Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen.

Eine Frage der Hackordnung

Egal was in Allgemeinen Geschäftsbedingungen steht, verstößt eine Klausel gegen geltendes Recht, hat sie keine Bedeutung. So kann das Recht auf private Sicherungskopie genau so wenig per AGB ausgeschlossen werden wie das Recht auf gesetzliche Gewährleistung. Mittlerweile hat zumindest Electronic Arts signalisiert, die umstrittene Klausel streichen zu wollen.

Der Herr der Ringe Online

Die Schatten von Angmar | Hat sich Turbine mit diesem Projekt übernommen – oder entsteht hier das Online-Rollenspiel von morgen? Wir haben die Beta gespielt!

PvP in Mittelerde: So funktioniert der Monster-Play-Modus!

Die dunklen Völker Mittelerdes können Sie nur im PvP-Modus spielen. Turbine hat sich einiges dafür einfallen lassen!

Schritt 1: Vom Helden zum Monster
Zuerst müssen Sie Ihre Spielfigur „wechseln", etwa beim Monster Controller in Bree. Er stellt Ihnen anfangs nur Orks, Uruk-hais, Warge und Spinnen zur Wahl. Sie suchen sich einen Namen für die neue Figur aus, anschließend werden Sie in Gestalt des gewünschten Level-50-Bösewichts in das Gebiet Ettenöden teleportiert. Ihre „gute" Heldenfigur bleibt derweil in Bree und ist vorübergehend inaktiv.

Schritt 2: In die Schlacht
Die gesamten Ettenöden sind ein offenes PvP-Gebiet, in dem Sie sich sowohl mit Spielern der guten Völker messen als auch Quests lösen können. Ihre Gegner betreten das Gebiet über einen Durchgang im Süden. Für gelöste Aufgaben und erledigte Feinde erhalten Sie Schicksalspunkte, allerdings können Sie Ihren bösen Avatar weder aufleveln noch mit Gegenständen ausrüsten.

Schritt 3: Die Belohnung
Sinn und Zweck der kurzweiligen, anonymen PvP-Kämpfe: Mit Schicksalspunkten schalten Sie nicht nur stärkere böse Avatare beim Monster Controller frei, sondern können Ihrem guten Helden damit auch mächtige Buffs kaufen. Beispielsweise hat unser Elb so für eine ganze Stunde eine stärkere Rüstung oder läuft wesentlich schneller – das ist wertvoll für besonders schwere Instanzen und Bosskämpfe!



MÄCHTIG Alle PvP-Charaktere starten und bleiben auf dem Höchstlevel 50. Erfahrungspunkte und Ausrüstung gibt es für diese Spielfiguren allerdings nicht.



VORHANG AUF Mittelerde auf eigene Faust erforschen, ein Held in Tolkiens Universum sein – der Traum vieler Fantasy-Fans. Erfüllt HdRO diesen Anspruch?

DIENER SAURONS Obwohl man mit seinem Hauptcharakter nur die „guten" Völker spielen kann, stellt Ihnen der PvP-Modus Monster Play auch böse Avatare zur Wahl.

UNTER FREUNDEN Das Spiel folgt der Handlung der Bücher, sodass Sie immer wieder auf Hauptcharaktere wie etwa Gandalf den Grauen (rechts im Bild) treffen.

AUF DVD
- Video
- Beta-Client

Elben, Orks und Zwerge – sie sind die Archetypen aller Fantasy-Figuren und in Computerspielen praktisch an jeder Pixelkante anzutreffen. Aber nicht Blizzard (**World of Warcraft**) oder Games Workshop (**Warhammer Online**) sind deren Schöpfer, sondern der britische Autor J.R.R. Tolkien (1892-1973). Sein Roman-Epos **Der Herr der Ringe** legte den Grundstein moderner Fantasy und hat es im Jahr 2001 zu einer sensationellen Verfilmung (Regie: Peter Jackson) gebracht. Turbine Games wagt nun den nächsten logischen Schritt: Die Macher von **Asheron's Call** entwickeln auf Basis der Buchvorlage (also ohne die Filmlizenz!) ein Online-Rollenspiel, das nun – drei Monate vor Release – den Beta-Status erreicht hat. Wir haben uns mehr als 30 Stunden in Mittelerde umgesehen und alle Eindrücke auf den folgenden Seiten zusammengetragen – und das Gameplay-Video und den Beta-Client gibt es exklusiv für Sie auf unserer DVD!

Sei nicht böse!

Es beginnt mit der obligatorischen Charaktererstellung: Vier Rassen stehen zur Wahl, nämlich Elben, Menschen, Zwerge und Hobbits. Die logische Frage: Kann man denn keine Orks spielen? Wo sind die Uruk-hais geblieben, die Goblins, die Trolle und all die anderen markanten Bösewichter aus Tolkiens Universum? Keine Bange, die meisten davon gibt es in **Der Herr der Ringe Online** (nachfolgend **HdRO** abgekürzt) und sie sind auch spielbar – allerdings haben die Entwickler sie nicht für eine normale Heldenkarriere bestimmt, sondern stattdessen für den ungewöhnlichen PvP-Modus, genannt Monster Play, eingeteilt. Lesen Sie mehr dazu im Extrakasten „PvP in Mittelerde" oben auf dieser Seite.

Schön: Wie bei **Dungeons & Dragons Online: Stormreach**, ebenfalls ein Spiel von Turbine, illustrieren kurze Videoclips die Hintergrundgeschichten und Aspekte der vier Völker. Wir entscheiden uns für einen Elben und weisen ihm danach eine der acht Klassen zu. Unter anderem sind Jäger, Kundige, Wächter und Barden im Angebot, doch unsere Wahl fällt auf einen Waffenmeister: Dieser Nahkämpfer ist gut gepanzert, führt zwei Waffen gleichzeitig und schädigt mehrere Feinde auf einmal. Echte Magierklassen, wie etwa in **Guild Wars**, gibt es getreu der Buchvorlage übrigens nicht!

Aller Anfang ist leicht

Das Tutorial der Elben entfaltet sich vor einem spannenden Szenario: Orks und Trolle belagern die Stadt Edhelion, überall brennt, raucht und scheppert es. Ein Nichtspielercharakter (NPC) tritt an uns heran, wir sollen uns eine Waffe und Ausrüstung schnappen. Keine drei Mausklicks später ist unser Held kampftauglich ausgestattet und wir wissen: Wer **World of Warcraft** gespielt hat, kommt mit der intuitiven Steuerung von **HdRO** sofort klar. Neben typischen Anzeigen wie einer Minikarte rechts oben und der Skill-Leiste am unteren Bildschirmrand geht auch das Laufen und Kämpfen leicht von der Hand: „WASD" und zwei Maustasten genügen für den Anfang. (Lesen Sie mehr im Kasten „Das Interface im Überblick" auf Seite 34).

Minuten später folgt das erste Ereignis: Ein wütender Troll bricht das Tor auf, der Rückstoß lässt unsere Spielfigur benommen zurücktaumeln. Beißen wir etwa jetzt schon ins Gras? Mitnichten, denn da kommt Elrond ins Bild gehüpft und streckt den Troll mit

FLEISSIG Bergbau ist einer der typischen Handwerksberufe in HdRO.

AGIL Die Kampfanimationen unseres Waffenmeistes sind sehr geschmeidig.

Besser als World of Warcraft?

Ist der Herr der Ringe Online gut genug, um es mit WoW aufzunehmen? Wir wagen den Vergleich.

Grafik: Stil gegen Technik
Der Comic-Look von **World of Warcraft** ist vielen Spielern zu bunt und technisch veraltet. **Der Herr der Ringe Online** sieht sehr gut aus, ist über weite Strecken erwachsener in seinem Stil und die Technik ist um Längen besser. Aber: Die Hardware-Anforderungen sind merklich höher!

Einfaches Handwerk
Beide Spiele besitzen ein eher simples Crafting-System. **World of Warcraft** bietet dank Add-on ein enormes Angebot an Rezepten und Gegenständen, **HdRO** setzt dafür auf sieben Handwerksklassen und mehr Interaktion unter den Spielern.

Steuerung: Fast Gleichstand
Die Spiele setzen auf ein vergleichbares Interface. Das von **World of Warcraft** wirkt deutlich schicker, dafür bringt **HdRO** auch ohne Mods kluge Funktionen wie den Assist-Button oder einen Item-Vergleich mit.

Mächtige Lizenzen
Das reichhaltige **Warcraft**-Universum ist lange Zeit wie ein guter Wein gereift – doch gegen Tolkiens Vermächtnis bleibt es machtlos. **Der Herr der Ringe** ist und bleibt aber der Herr der Fantasy!

Instanzen und Raids
WoW hat spätestens seit seinem Add-on ein enormes Angebot an bockschweren Instanzen und Raid-Dungeons für bis zu 40 Spieler. Die Instanzen in **HdRO** sind – zumindest anfangs – sehr kurz und dienen eher dem Erzählen der Geschichte. Raids sind hier ebenfalls geplant, deren Umsetzung bleibt jedoch abzuwarten.

Langzeit-Spielspaß
Derzeit hat **WoW** die eindeutig größere Spielwelt, selbst ohne sein Add-on. Mit Blizzards Genrekönig haben Sie über viele Monate, wenn nicht sogar Jahre Spaß. Bei **HdRO** könnte dies ein Problem werden, denn die Spielwelt wirkt derzeit noch recht klein. Hoffentlich liefert Turbine rasch die versprochenen Erweiterungen!

einem einzigen Hieb nieder! Die Inszenierung fällt unspektakulär aus, ohne Kampfkunstakrobatik oder dramatische Musikuntermalung. Trotzdem ist der Einstieg so wirkungsvoll, dass wir nach dem kurzen Tutorial auf die Spielatmosphäre eingestimmt, mit den Steuerungsgrundlagen vertraut und vor allem zum Weiterspielen motiviert sind. Klasse!

Willkommen in Mittelerde

Ein kleiner Schock für Tolkien-Fans: Elben und Zwerge, eigentlich zwei Völker mit wenig Liebe füreinander, teilen sich das Startgebiet um die Zwergenstadt Thorins Hallen. Ein schroffes, schneebedecktes Gebirge? Für unser anmutiges Volk hätten wir uns da etwas anderes gewünscht, etwa einen schönen Wald im Stil von **Warcraft**s Eschental! Stattdessen müssen wir in einem improvisierten elbischen Flüchtlingslager die ersten Quests annehmen und uns danach über verschneite Hügel und zugefrorene Seen durchschlagen. Die Aufträge sind von gängiger Bauart: Töte zehn Wölfe, sammle fünf Bärenfelle, berge ein Artefakt aus der nahe gelegenen Höhle. Die Entwickler drehen zügig an der Motivationsschraube, sparen nicht an Erfahrungspunkten und sorgen so für schnell aufeinander folgende Levelaufstiege. Trotz der etwas kargen, winterlichen Kulisse entdecken wir auch witzige Details wie etwa einen zu Stein erstarrten Troll. Dieses Überbleibsel aus dem Finale des Zwergen-Tutorials ist nur eines der vielen kleinen Atmosphärebonbons.

Ein Klassentrainer schaltet weitere Fähigkeiten frei, unsere Spielfigur trägt mittlerweile einen wallenden Umhang, das Questlog füllt sich mit Aufträgen – es geht voran. Noch dürfen wir das Startgebiet nicht verlassen, müssen zuerst eine besondere Quest lösen: In einer instanzierten Mission schlagen wir uns dazu an der Seite eines Zwergs durch eine unterirdische Festung, kleine Dialoge und Skriptsequenzen treiben die Handlung voran. Und dann ist es endlich so weit: Man entlässt uns in die offene Spielwelt.

Stück für Stück

Wenn **HdRO** Ende April erscheint, wird es nur einen Teil von Mittelerde enthalten, denn zunächst sind Sie nur in Eriador unterwegs. Dieser riesige Landstrich ist in neun Zonen unterteilt, darunter das Auenland, Ered Luin, Angmar und die gewaltigen Städte Bruchtal und Bree. Später wollen die Entwickler das Spiel mit Add-ons und Updates konsequent erweitern und ausbauen, sodass man auch Isengart, Rohan, Gondor, Mordor und all die weiteren Gebiete aus Tolkiens Erzählungen erkundet.

Neun Gebiete zum Start – das klingt nicht gerade nach üppiger Spielfläche! Diesen Eindruck hatten wir auch während unserer Beta-Streifzüge. Die Zonen sind zwar weitläufig und laden zum Erkunden ein, jedoch sind derer eben wenige – hier hätte Turbine ruhig noch ein oder zwei Gebiete draufschlagen können. Hoffentlich erscheinen die Erweiterungen noch bevor die Spieler damit beginnen, sich gegenseitig auf die Füße zu treten! Immerhin gibt es bereits ein gut funktionierendes Schnellreisesystem: Einfach im nächstbesten Ort mit dem Stallmeister plaudern und ein Pferd mieten – so geht es fix und automatisch gesteuert zu freigeschalteten Zielpunkten. Ab Level 35 und bei entsprechend gefülltem Geldbeutel dürfen Sie sich sogar ein eigenes Ross zulegen und damit frei umhergaloppieren. Wie gut sich das Tier steuert, konnten wir in der Beta allerdings noch nicht ausprobieren.

Trotz ihrer geringen Größe sind die Bereiche, die wir bislang erforscht haben, eine wundervolle Spielweise: Es wimmelt von plapperfreudigen NPCs und schön gestalteten Quests, überall gibt es Ruinen, Banditenlager, von Skeletten verseuchte Friedhöfe und dunkle Wälder voller Wölfe und Riesenspinnen zu entdecken. Obwohl die Gestaltung der Monstren und Charaktere keine echten Überraschungen zulässt – die Buchvorlage gibt da einen gewissen Rahmen vor! – gelingt es Turbine, eine Welt auszubreiten, die man gern durchstreift, in der man sich wohlfühlt. Kenntnisse der Bücher oder Filme sind grundsätzlich nicht nötig, wer jedoch mit der Geschichte ein wenig vertraut ist, erfreut sich an Details: Auf Gandalf und Frodo trifft man beispielsweise in Bruchtal, Streicher alias Aragorn befindet sich dafür zunächst im Tänzelnden Pony, einer belebten Taverne inmitten der riesigen Stadt Bree. Selbst Tom Bombadil treibt im finsteren Wald sein Unwesen und verteilt in witzige Reime verpackte Quests – eine kultige Figur, die es zwar nicht in den Film, jedoch in dieses Spiel geschafft hat!

Der Weg des Helden

Die Charakterentwicklung ist ungewöhnlich, aber interessant: Ganz Rollenspiel, erhalten Sie für erledigte Gegner und Quests Erfahrungspunkte, die

Wichtige Informationen für Vorbesteller!

Für Der Herr der Ringe Online haben sich Entwickler Turbine und Publisher Codemasters attraktive Preismodelle ausgedacht.

Pre-Order-Version und Lifetime-Account sichern

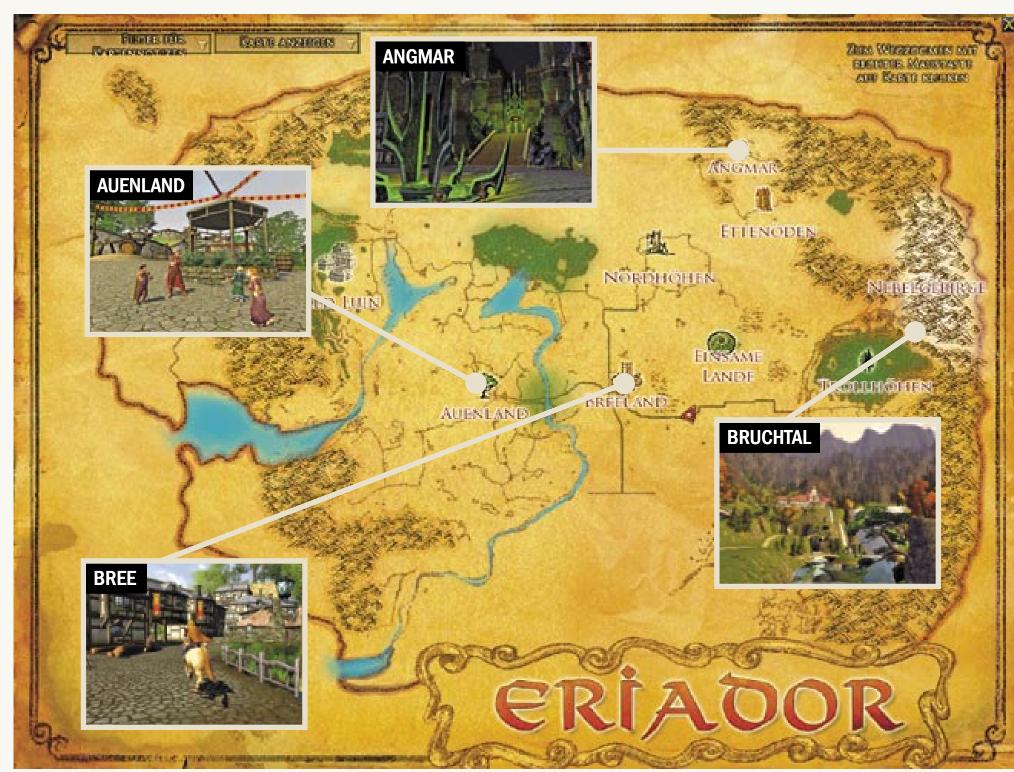
Nur wenige Wochen lang können Sie diese spezielle Version des Spiels bei Händlern und Online-Shops vorbestellen. Damit dürfen Sie das Spiel zehn Tage vor dem offiziellen Launch am 24. April betreten, Ihr Spielcharakter bleibt danach freilich erhalten. Zudem erhält man einen exklusiven, nicht näher benannten Ingame-Gegenstand. Wer eine Pre-Order-Version besitzt, kann aus zwei zusätzlichen Preismodellen wählen: Das Sechs-Monats-Abonnement für 8,99 Euro pro Monat (anstelle der regulären 12,99 Euro pro Monat) oder ein Abonnement auf Lebenszeit für 149,99 Euro – also ohne weitere monatliche Gebühren!

FREIE VÖLKER Für Ihren Heldencharakter stehen Menschen, Hobbits, Zwerge und Elben zur Wahl.



Besuchen Sie Mittelerdes Sehenswürdigkeiten!

Zum Launch umfasst das Spiel zunächst nur das Gebiet Eriador. Mit Updates und Erweiterungen fügen die Entwickler allerdings weitere Zonen hinzu.



Das Auenland
Die Heimat der gutmütigen Hobbits. Sattgrünes Weideland und das liebevoll gestaltete Dorf Hobbingen machen das Auenland zu einem der schönsten Gebiete von Eriador.

Bree
Die enorme, lebendig wirkende Stadt Bree ist Zentrum des Breelandes. Hier finden Sie einfach alles, von Questgebern und Tavernen zu Auktionshaus und Klassentrainer.

Bruchtal
In der von Wasserfällen gesäumten, atemberaubenden Elbenstadt treffen Sie auf Frodo, Aragorn, Elrond und auf den alten Gandalf. Eine wichtige Station in Ihrem Abenteuer!

Angmar
Der Ort, von dem das Böse ausgeht: Von hier aus entsendet der Hexenkönig seine finsteren Nazgûl. Nur hochstufige, erfahrene Spieler können sich hier behaupten!



BRANDHEISS Das Tutorial der Menschen endet in einem flammenden Inferno.



RIESIG Gegner wie diese Bergtrolle erledigen Sie besser nur in einer Gruppe!

Das Interface im Überblick: So einfach spielt sich Der Herr der Ringe Online!



6. Die Gefährten
Spieler in Ihrer Gruppe werden hier aufgelistet, bis zu fünf dürfen es sein. Kleine Symbole geben Auskunft über Klasse, Level und Verzauberungseffekte. Ein grünes Symbol links vom Namen zeigt an: Dieser Spieler verfügt über aktivierten Voice-Chat.

5. Statusanzeigen
Links die Moral- und Kraftanzeige, rechts die des Ziels – egal ob Freund oder Feind. Unter den Energieleisten sind Stärkungszauber und Schwächungseffekte angezeigt. Schwere Elite-Gegner werden per farbigem Ring um ihr Porträt markiert.

4. Aktive Quests
Ihre aktuellen Aufgaben werden am rechten Bildschirmrand eingeblendet, verschiedene Farben geben Auskunft über Levelanspruch und Schwierigkeitsgrad. Ein Klick auf den Ring neben dem Questnamen führt ohne Umwege ins ausführliche Questlog.

3. Die Chatfunktion
Neben dem allgemeinen Chat-Kanal gibt es auch welche für Handel, Gruppensuche oder Einzelgespräche. Seltene Items werden in Eck-Klammern erfasst und per Klick direkt angezeigt. Wer nicht tippen mag, greift auf den integrierten Voice-Chat zurück.

1. Die Menüleiste
Optionen, Charakterbildschirm, Journal, Handwerk-Übersicht, Questlog und ein Fenster zur Gefährtensuche erreichen Sie hier oder über Tastaturkürzel.

2. Die Aktionsleiste
Zehn Felder befüllen Sie flexibel mit Fähigkeiten und Gegenständen. Wem das nicht reicht, der blendet sich per Tastendruck oder dauerhaft drei weitere Leisten ein.

den Levelaufstieg bewirken. Höhere Stufen – es gibt insgesamt 50 – schalten neue Fähigkeiten beim Klassentrainer frei, das ist ebenso genretypisch. Anstelle von Talentbäumen hat sich Turbine allerdings etwas Neues überlegt: Die Eigenschaften. Das sind ausbaufähige Boni, die Sie nach und nach für das Erforschen der Welt, über das Lösen von Quests oder etwa durch das häufige Verwenden bestimmter Fähigkeiten erhalten. Welche Ziele für eine neue Eigenschaft zu erreichen sind, hält ein übersichtliches Journal automatisch fest. Mit diesen Boni statten Sie Ihren Charakter individueller aus, als es mit Talentbäumen der Fall wäre. Lesen Sie mehr zu diesem Thema im Kasten auf der gegenüberliegenden Seite.

Mitgedacht!

Zwischen den Quests fallen regelmäßig instanzierte Missionen an, die man oft nur mit einer Spielergruppe unbeschadet übersteht. (Instanziert bedeutet, dass nur Sie und Ihre Gruppe sich in dem Gebiet aufhalten.) Solche Aufträge sind meist spannend, teils in weniger als zehn Minuten zu schaffen und dienen vorrangig der Storyentwicklung. Das ist gut, denn für kurze, handliche Missionen findet sich auch ganz spontan mal ein Spielergrüppchen zusammen.

Apropos: Das Finden von Gefährten erfolgt in **HdRO** nicht nur über die Chat-Kanäle, sondern auch mittels Suchmaske neben dem Charaktermenü. Dort gibt man seinen Wunsch nach Mitstreitern an, per Eingabefeld fügt man optional einen kurzen Text wie etwa einen Questnamen hinzu. Nicht schlecht!

Generell hat sich Turbine beim Aufbau des Interfaces von der Konkurrenz, besonders aber von **World of Warcraft** inspirieren lassen, man setzt nur an wenigen Stellen neue Akzente – und das ist gut so! Oder möchten Sie etwa auf teilbare Aufträge, automatische Zielverfolung, Auktionshäuser und das Würfeln um seltene Gegenstände verzichten?

Wirklich neu sind die sogenannten Kombinationen – ein spezielles Feature für Bosskämpfe in der Gruppe. Sobald Sie den Gegner durch Aktionen wie K.o.-Schläge ins Wanken bringen, poppen bei jedem Gruppenmitglied farbige Buttons auf. Jeder Spieler muss nun einen davon drücken, die richtige Reihenfolge ergibt eine effektive Kombo-Attacke. Im späteren Spielverlauf soll es enorm mächtige, aber auch komplizierte Farbkombinationen geben, für die eine gute Absprache erforderlich ist. Auch daran hat Turbine gedacht: Das Spiel besitzt eine integrierte Voice-Chat-Funktion. Einfach Mikrofon oder Headset einstöpseln und Sie können losplaudern!



BELEBT Die hübschen Dörfer und Städte – hier sehen Sie ein Fest im zauberhaften Hobbingen – haben die Designer mit viel Liebe gestaltet.

FREI Die offene Spielwelt erkunden Sie auch auf dem Rücken eines Pferdes!

Die richtige Balance

Fast jeder Gegner droppt nach seinem Ableben eine ordentliche Ladung an Items. Vieles davon taugt nur zum Verkauf, das ist normal – allerdings erhält man in der Beta-Version derzeit noch überdurchschnittlich viele Schriftrollen und magische Ausrüstung. Auch starteten wir bereits mit fünf Taschen im Inventar, das ist ungewöhnlich. Wir vermuten, dass dies jene Punkte sind, an denen das Balancing-Team von Turbine bis zum Release in drei Monaten noch kräftig feilt.

Die Schriftrollen brauchen Sie übrigens für einige der Handwerksberufe. Es war fast zu erwarten: Auch das Crafting-System ähnelt deutlich dem von **World of Warcraft** und ist weit von der Komplexität eines **Vanguard: Saga of Heroes** entfernt. Aus sieben Berufsgruppen dürfen Sie wählen, jede davon verzweigt sich in drei Tätigkeitsfelder wie etwa Bergbau, Gerben, Kochen oder Schneidern. Der Ablauf ist simpel: Mit der Spitzhacke brechen Sie beispielsweise Erz aus dem Gestein, verhütten das Material anschließend im

So werden Sie ein Held von Mittelerde!

Anstelle der im Genre üblichen Talentbäume setzt man in Der Herr der Ringe Online auf ein neues System: Die Eigenschaften!



Schritt 1: Das automatische Journal trägt die Aufgabe ein
Jedes Gebiet umfasst mehrere Aufgaben, die Sie automatisch erwerben – etwa wenn Sie eine Ruine entdecken, eine bestimmte Sorte Monster bekämpfen oder an einem Ort besonders viele Quests bewältigt haben.



Schritt 2: Der Lohn
Das Lösen solcher Aufgaben beschert Ihnen eine sogenannte Eigenschaft – links zu sehen eine „Tugend". Sie verbessert Ihren Charakter dauerhaft und wird über das Lösen ähnlicher Quests in anderen Gebieten gesteigert. Weitere solcher Eigenschaften bekommen Sie in den Kategorien „Klasse", „Rasse" und „Legendär".



Schritt 3: Der Baukasten
Ein Gelehrter ermöglicht Ihnen gegen Bezahlung das Neu- und Umverteilen Ihrer Eigenschaften. Die Steckplätze sind erst ab gewissen Charakterstufen freigeschaltet. Legendäre Eigenschaften sind nur auf hohen Stufen und mit enormen Aufwand zu bekommen. Dank flexiblem Eigenschaften-System unterscheiden sich selbst Spielfiguren der gleichen Klasse merklich voneinander.



TYPISCH Die Wälder sind voll aggressiver Wildtiere, die Sie jederzeit jagen können.



KLASSE Bereits im Zwergen-Tutorial schaltet Gandalf eigenhändig einen Troll aus!

INTERVIEW MIT JEFFREY STEEFEL

„Es wird regelmäßige, kostenfreie Content-Updates geben!"

PC Games: Warum kann ich nur in die Haut eines „guten" Charakters schlüpfen?
Steefel: „Na, wer sagt denn, dass man nicht auch den einen oder anderen widerwärtigen Gesellen Saurons spielen kann? Zwei Worte: Monster Play!"
PC Games: Ah ja, richtig, der PvP-Modus. Trotzdem: Warum nur die guten Rassen im PvE?
Steefel: „Ich denke, dass jeder, der die Bücher gelesen oder die Filme gesehen hat – und war das nicht wirklich jeder? –, versteht, dass sich in Mittelerde nicht Hobbits und Menschen gegenseitig die Köpfe einschlagen und Orks bereits zu Beginn des Ringkriegs im Auenland brandschatzen. Da wir aber genauso gern wie ihr auch mal in die Haut eines Orks oder Trolls schlüpfen wollten, haben wir den Spielmodus Monster Play erfunden! Zuviel wollen wir noch nicht verraten, ihr werdet euch aber in riesigen PvP-Gebieten wie den Ettenöden austoben können. Dabei könnt ihr durch das Erfüllen von Quests oder Töten anderer Spieler Punkte erhalten, mit denen stärkere Monster freigeschaltet oder Buffs für den Hauptcharakter erworben werden. In umfangreichen Ranglisten könnt ihr euch mit anderen Spielern vergleichen."
PC Games: Wie groß wird die Spielwelt zum Launch sein und was bekomme ich darin zu sehen?
Steefel: „Zum Launch können Spieler Eriador bereisen. Das Gebiet entspricht in etwa der Welt des ersten Buchs der **HdR**-Trilogie und umfasst



JEFFREY STEEFEL ist ausführender Produzent bei Turbine.

Örtlichkeiten wie das Auenland, Ered Luin, Bree, den alten Wald oder Bruchtal. Selbstverständlich wird es sowohl regelmäßige, kostenfreie Content-Updates wie auch umfangreiche Erweiterungen mit zusätzlichen Schauplätzen von Mittelerde geben."
PC Games: Einiges an der Bedienung erinnert uns an Genre-Klassiker wie **World of Warcraft**. Inwieweit haben euch andere Titel inspiriert?
Steefel: „MMO-Spieler erwarten von Online-Rollenspielen genauso wie Spieler anderer Genres ein bewährtes, erprobtes Interface – so wie man auch bei Ego-Shootern eine ‚WASD'-Steuerung und Maus voraussetzt. Wir haben für **HdRO** eine Mischung aus bewährten Elementen und innovativen Features geschaffen, die Spielern einen schnellen Einstieg ermöglichen, aber auch MMO-Veteranen genügend Tiefgang bieten."
PC Games: Wie stark unterscheidet sich euer Kampfsystem von dem der Konkurrenz, was macht es so besonders?
Steefel: „Besonders stolz sind wir auf unsere sogenannten Kombinationen – mächtige Attacken, die man zusammen mit seinen Gefährten einsetzen kann. Kombinationen können offensive wie defensive Eigenschaften besitzen und Kämpfe entscheidend beeinflussen. Dazu muss der Gegner allerdings erst eine bestimmte Haltung eingenommen haben. Nun können bis zu sechs Spieler gemeinsame Kombinationen anwählen. Dazu muss ein vierfarbiges Symbol im richtigen Moment aktiviert werden. Die unterschiedlichen Farbkombinationen und die verschiedenen Fähigkeiten der Spieler ermöglichen jede Menge Attacken, die natürlich entsprechend spektakulär in Szene gesetzt werden."
PC Games: Gibt es irgendwelche Features, die im Lauf der Entwicklung auf der Strecke bleiben mussten, damit ihr den Veröffentlichungstermin am 24. April einhalten könnt?
Steefel: „Im Gegenteil – wir integrieren gegenwärtig sogar das eine oder andere Feature, das wir ursprünglich erst nach dem Launch implementieren wollten. Beta-Spielern wird beispielsweise sicher schon der eine oder andere Charakter auf seinem Pferd oder Pony entgegengeritten sein!"

Schmelzofen, um es danach an der Waffenschmiede in Form zu bringen. Die Entwickler legen außerdem großen Wert darauf, dass man mit keiner Berufekombination unabhängig ist, man benötigt stets für eine Tätigkeit die Hilfe von Mitspielern. Ein Beispiel: Wer Kochen, Schneidern und Schmieden kann, braucht immer noch Zutaten, Stoffe und Erze – diese bekommt man nur von Händlern, anderen Spielern oder aus dem Auktionshaus. So kurzweilig das System auch ist, haben wir es doch nicht allzu weit in unserem Handwerk gebracht: Es dauert – zumindest in der Beta-Version – einfach noch zu lange, bis man eine Fertigkeitsstufe aufsteigt.

Ungeschliffenes Juwel

Wie die meisten Spiele seiner Gattung vollbringt auch **HdRO** bislang keine technischen Wunder. Manche Texturen könnten feiner aufgelöst, manche Effekte knalliger sein. Aber, und das ist entscheidend, die Grafik wurde mit viel Liebe gemacht: Wer seinen Blick über die weitläufigen Landschaften schweifen lässt, wer durch dichte Wälder wandert, in denen das Laub langsam vom Blätterdach rieselt, und wer einmal das umwerfende Bruchtal mit seinen Wasserfällen und spiegelnden Flüssen erblickt, der möchte Turbines Grafikern die Klickhand küssen. Überzeugen Sie sich selbst mit dem Video auf unserer DVD! Was den Sound betrifft, übt sich das Spiel in Zurückhaltung: Die Beta-Version bietet noch wenig bis gar keine Sprachausgabe und die durchaus gelungene Musik hält sich meist unauffällig im Hintergrund.

Kurz und gut: Hat uns die Beta Spaß gemacht? Aber ja, und wie! Obwohl noch rund drei Monate an Entwicklungszeit ausstehen, traten zudem nur wenige Bugs auf und die Server liefen stabil. Wir drücken die Daumen für die knifflige Endphase!

FELIX SCHÜTZ



***HdRO** spielt sich wie ein kleiner Bruder von **World of Warcraft**. Zwar bietet es nicht die handwerkliche Perfektion der Blizzard-Konkurrenz, ist aber dennoch ungeheuer atmosphärisch und motivierend. Die liebevolle Grafik und Zugänglichkeit verdienen zudem dickes Lob – da merkt man dem Spiel an jeder Ecke die Hingabe zur Buchvorlage an. Ich bin sicher: Tolkien hätte sich über dieses Spiel gefreut!*

Entwickler: Turbine Games
Anbieter: Codemasters
Termin: 24. April 2007



SAMMELWUT Stolz trägt der Jäger seine mächtige Armbrust auf dem Rücken.



TEAMWORK Diese Gruppe hat soeben einen Kombinationsangriff ausgeführt.

AUF INS ABENTEUER Betreten Sie gemeinsam mit PC Games und insgesamt 20.000 Spielern das brandneue Online-Rollenspiel von Codemasters!

UNTER FREUNDEN Treffen Sie auf die Charaktere aus Tolkiens Büchern!

Spielen Sie mit uns die Beta!

PC Games verlost 20.000 Beta-Keys, mit denen Sie das Mittelerde-Rollenspiel für ein komplettes Wochenende antesten dürfen!

2 TAGE BETA

Am 10. und 11. März laden wir Sie ein, gemeinsam mit uns in Mittelerde abzutauchen! Publisher Codemasters hat uns 20.000 Keys bereitgestellt, mit denen Sie das Spiel in diesem Zeitraum ausgiebig probespielen können – mehr als einen Monat vor dem offiziellen Release! Wir statten Sie mit allem aus, was Sie dazu brauchen. Auf der DVD dieser Ausgabe finden Sie den Beta-Client des Spiels, den Sie nur installieren müssen. Auf unserer Website www.pcgames.de werden wir etwa eine Woche vor dem Event bekanntgeben, wo und wie Sie sich einen der begehrten Wochenend-Zugänge sichern können. Bitte vergessen Sie nicht: Es gibt nur Keys für die ersten 20.000 Anmeldungen!

Im Spiel sind Sie natürlich nicht allein unterwegs – mehrere PC-Games-Redakteure sind im Spiel „vor Ort" und stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite.

Beachten Sie bitte, dass es sich bei dem Spiel noch um eine unfertige Beta-Version handelt, sodass es zu Server-Problemen und Bugs kommen kann. Außerdem können Sie Ihren Charakter von dem Wochenend-Event nicht in das fertige Spiel übernehmen. PC Games hat darauf leider keinerlei Einfluss!

Sneak-Peek

Eine weitere Möglichkeit für Sie, das Spiel noch vor seiner Veröffentlichung anzutesten: Unsere beliebte Sneak Peek, die bereits am 4. März in München stattfindet. Weitere Infos dazu finden Sie auf www.pcgames.de. (fs)

So einfach melden Sie sich für die Der-Herr-der-Ringe-Online-Beta an!

Hier geben wir Ihnen einen Überblick, wie leicht Sie sich für das Beta-Wochenende anmelden und das Spiel zwei Tage lang ausprobieren können. Genauere Informationen und eine detaillierte, bebilderte Anleitung zur gesamten Anmeldung finden Sie in Kürze auf www.pcgames.de.

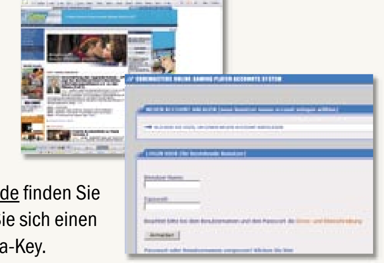


Schritt 1: Client von der Heft-DVD installieren

Auf der DVD dieser Ausgabe (nicht enthalten bei der Magazin- und CD-Version!) liegt der komplette Spiel-Client. Einfach installieren! Sobald Sie sich das erste Mal in das Spiel einloggen, patcht es sich automatisch auf den aktuellsten Stand.

Schritt 2: Account anlegen

Auf www.pcgames.de finden Sie ab Anfang März einen speziellen Link, der Sie zu einer Anmeldung bei Codemasters weiterleitet – es ist wichtig, dass Sie diesen Link verwenden! Die ersten 20.000 Benutzer, die sich dort registrieren, erhalten den Beta-Key per E-Mail zugesandt. Es geht weiter auf der Seite von Codemasters Online Gaming (COG) – keine Angst, auf www.pcgames.de finden Sie eine ausführliche Anleitung mit allen Links. Dort legen Sie sich einen COG-Account an und aktivieren das Spiel mit Ihrem Beta-Key.





Schritt 3: Einloggen und losspielen!

Ist Ihr Beta-Key erst einmal aktiv, starten Sie das Spiel – die Zugangsdaten Ihres COG-Accounts tippen Sie in die Eingabemaske. Dann wählen Sie den Server (für die Beta gibt es nur einen) – und schon sind Sie drin! Damit Sie unsere PC-Games-Redakteure auch im Spiel finden, geben wir unsere Charakternamen natürlich rechtzeitig auf www.pcgames.de bekannt.

Warten auf Kane

Nach langem Schönheitsschlaf kehrt Kane wieder zurück auf die Tiberium-Bühne. Wir verraten, was Sie bis zur Ankunft wissen müssen – und was noch schief gehen kann.



Es passiert nicht oft, dass Spieleredakteure bei jedem neu erscheinenden Trailer, jedem neuen Bild und jedem Infohäppchen vor lauter Begeisterung die Fingernägel etwas tiefer in den Tisch krallen und sich nichts sehnlicher wünschen als eine Zeitmaschine. Mit Ausnahme von **Warcraft 3** und **Age of Empires 3** ist lange kein Titel mehr in die Läden gekommen, der einer solchen Erwartungshaltung gerecht werden muss wie **Command & Conquer 3**.

Doch wir erinnern uns: Auch beim Vorgänger **Operation Tiberian Sun** waren die Vorschusslorbeeren reichlich – und das Resultat eher enttäuschend. Daher beleuchten wir neben den wichtigsten Fakten auch alle Knackpunkte, an denen sich die Freude trüben könnte.

Süchtig nach Grünzeug

Was Sie bereits wissen dürften: Tiberium, dieses komische, mysteriöse Mineral, hat sich weiter ausgebreitet und in Teilen der Welt eine Verwüstung angerichtet, gegen die jedes Greenpeace-Schreckensszenario verhältnismäßig wünschenswert erscheint. Das führt im Jahre 2047 zu einigen unschönen Szenen zwischen den in Tiberium-verseuchten Gebieten lebenden Menschen und jenen Leuten, die im intakten Teil der Welt verweilen.

Jenseits von Gut und Böse

Für jene Erdlinge mit ungünstiger Wohnlage kämpft die Bruderschaft von Nod, die allerdings von der vermeintlich guten Globalen Defensiv-Initiative (GDI) als Terroristenorganisation gebrandmarkt wird. Anführer der Bruderschaft ist der mal wieder tot geglaubte und mal wieder auferstandene Kane.

Alles nichts Neues. Für richtigen Wirbel sorgen erst die massenhaft herunterschneienden Außerirdischen namens Scrin. Die Scrin wollen nicht, soviel steht wohl fest, einfach dem üblichen Alien-Plan „Menschheit auslöschen“ nachgehen, sondern eher ihrer besonderen Beziehung zum Tiberium. Und zum Stehaufmännchen Kane, der sie „Be-

Diesen Rechner brauchen Sie für C&C 3!

Sie verfügen über einen etwas betagten PC vom Elektronik-Fachmarkt? Wir verraten Ihnen, wie Sie ihn für kleines Geld erneuern, um die ganze Pracht von Tiberium Wars zu genießen.

GRAFIKKARTE | € 150,-

Command & Conquer 3 setzt nicht auf DirectX 10, benutzt aber Shader-3.0-Effekte. Unsere Empfehlung ist daher eine Ati Radeon X1950 Pro (für PCI und AGP). Auch für anspruchsvollere Shooter sind Sie mit einer Radeon X1900XT oder Geforce 7900 GT (230 Euro) gewappnet .

ARBEITSSPEICHER | € 40,-

Sie haben noch 512 MB RAM? Kaufen Sie sich einen zweiten Riegel hinzu, mit 1 GB lädt das Spiel deutlich schneller. Für hardwarehungrigere Titel rüsten Sie sich mit 2-GB-Komplettpaket (Corsair, 170 Euro) aus oder kaufen einen zweiten 1-GB-Riegel dazu (80 Euro).





GESAMTPREIS (OHNE MAINBOARD)	
Prozessor:	€ 70,-
Grafikkarte:	+ € 150,-
Arbeitsspeicher:	+ € 40,-
Summe:	€ 260,-

PROZESSOR | € 70,-

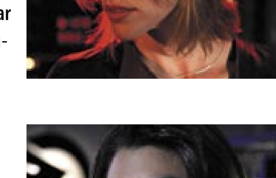
Da **Tiberium Wars** nicht explizit für Dualcore-CPUs optimiert ist, empfehlen wir Sparfüchsen einen Athlon 64 4000+. Als zukunftssichere Investition rechnen sich aber ein Zweikernprozessor, etwa der AMD Athlon 64 X2 4600+ (150 Euro) oder als langfristige Aufrüstung der Intel Core 2 Duo E6400 (200 Euro).

Starbesetzung

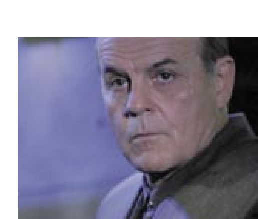
Für C&C 3 wurden echte Profis aus Kino und TV zum Dreh gebeten! Auch dabei: Jennifer „Dr. House“ Morrison.

Billy Dee Williams
Billy Dee Williams ist berühmt für seine Rolle als Lando Calrissian in **Star Wars – Episode 5** und **6**, außerdem mimte er 1989 den Harvey Dent in Tim Burtons **Batman**.

Josh Holloway
Nach einer erfolgreichen Model-Karriere wandte sich Holloway der Schauspielerei zu. Seine bekannteste Rolle ist die des Sawyer aus dem ABC-Quotenhit **Lost**.



Tricia Helfer
Ex-Model Helfer gelang mit einer Hauptrolle als Zylonin „Nummer Sechs“ in der Science-Fiction-Serie **Battlestar Galactica** (2003) der Durchbruch als Schauspielerin.



Grace Park
Auch Grace Park, eine kanadische Schauspielerin koreanischer Abstammung, erlangte durch Ihre Rolle als Zylonin „Boomer“ in **Battlestar Galactica** Berühmtheit.

Michael Ironside
Ironside kennt man vor allem aus **Starship Troopers**, **Total Recall** und **The Machinist**. Zudem leiht er Sam Fisher in den Original-Fassungen von **Splinter Cell** seine Stimme.

C&C3 im Lesertest!

Gemeinsam mit Ihnen testen wir den Mehrspielermodus von Tiberium Wars.

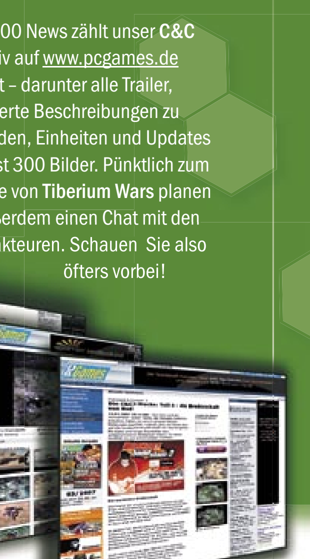


Am 3. und 4. März laden wir zusammen mit den deutschen **C&C 3**-Webseiten zum exklusiven Multiplayer-Lesertest. Fünf Leser können vor allen anderen bei PC Games in Fürth Probe kommandieren. Die genaueren Bedingungen erfahren Sie auf www.pcgames.de.

Das läuft im Web!

Bilder, Infos, Downloads: Online informieren wir rund um die Uhr.

Rund 100 News zählt unser **C&C 3**-Archiv auf www.pcgames.de bis jetzt – darunter alle Trailer, detaillierte Beschreibungen zu Gebäuden, Einheiten und Updates und fast 300 Bilder. Pünktlich zum Release von **Tiberium Wars** planen wir außerdem einen Chat mit den Redakteuren. Schauen Sie also öfters vorbei!





EINFACH MEER ERLEBEN Marine-Einheiten stehen Ihnen im Spiel lediglich als Spezialaktionen zur Verfügung. „Aus Balancing-Gründen“, wie Mike Verdu sagt.

DAS SAGT DIE COMMUNITY: INTERVIEW MIT BETA-TESTER VIKTOR RENNERT

„Es hat die Atmosphäre von Command & Conquer“

VIKTOR RENNERT betreut die Fan-Seite www.cnc-inside.de

PC Games: Du warst vom 10. bis 12. Dezember in Los Angeles, um **Tiberium Wars** Probe zu spielen. Die wichtigste Frage aller Fans: hat es das echte Flair von **Command & Conquer**?

Rennert: „Auf jeden Fall. Das Spiel ist schnell und flüssig, es gibt GDI und Nod mit ihren typischen Gebäuden ...“

PC Games: Aber viele Fans haben sich ja beschwert, dass die Aliens alles durcheinander bringen und das Ambiente zerstören!

Rennert: „Dass es noch mehr Leben ‚da draußen‘ gibt, wurde ja schon in den vergangenen Folgen von **C&C** angedeutet. Rein spielerisch kann ich nur sagen: Die Aliens machen wirklich Spaß, ich finde schon, dass das insgesamt eine sinnvolle Weiterentwicklung ist.“

PC Games: Wie sieht es mit der Performance aus – brach das Spiel gelegentlich ein?

Rennert: „Überhaupt nicht, und das, obwohl wir nicht auf High-End-Kisten gespielt haben – auch bei großen Schlachten blieb die Bildwiederholrate durchgängig spielbar.“

PC Games: Klingt ja alles wunderbar – aber was hat denn bis jetzt noch nicht funktioniert?

Rennert: „Manchmal traten Wegfindungsprobleme auf, wenn Einheiten aus einem Gebäude kamen. Außerdem kam es mitunter zu Verbindungsabbrüchen im Netzwerk. Die Entwickler haben uns versichert, dass sie diese Probleme in den Griff kriegen werden.“

PC Games: Apropos Mehrspielermodus – ist das Balancing gelungen? Gerade das Alien-Mutterschiff zum Beispiel ...

Rennert: „... ist gleichzeitig die langsamste Einheit im Spiel. Für jede Strategie gibt es entsprechende Gegenmaßnahmen. Soweit wir das beurteilen können, war das Balancing schon sehr ausgefeilt. Die eigenen Strategen kann man auch im Gefechtsmodus ausfeilen – wer da einen offensiven Computergegner einstellt, bekommt ständig wirklich aggressive Angriffe vor der Haustür.“

Auf ins Grüne!

Wir haben für Sie die skurrilsten und interessantesten Fakten zu C&C 3 zusammengetragen.



sucher" nennt. Was bis jetzt an Details durchgesickert ist, deutet auf eine zeitweilige Allianz von GDI und Nod gegen die größere Bedrohung von außen hin. Gerüchteweise soll im Verlauf der Story sogar Kane entführt werden!

Auf Messers Schneide

In insgesamt 38 Missionen, sechs davon aufseiten der Scrin, spielen Sie rund um den Globus die wechselvolle Geschichte. Natürlich werden auch die mit respektabler Besetzung verfilmten Zwischensequenzen wieder mit dabei sein. Klingt alles prima – was aber könnte den Spaß am Einsammeln von giftgrünem Tiberium und dem Entsenden von Mammut-Panzern noch stören?

Die Optik von **Tiberium Wars** überzeugt zwar auf breiter Front – nur einige Landschaftstexturen wirken verwaschen und mancher Effekt vergleichsweise unspektakulär, zum Beispiel beim Obelisken des Lichtes. **Command & Conquer 3** reizt das Spektrum von DirectX 9 voll aus. Dennoch sind wir bei einigen der herausgegebenen Screenshots noch etwas kritisch. Die viele Fans im Vorgänger **Tiberian Sun** enttäuschende Musik dürfte hingegen diesmal gelingen, denn zum Einsatz kommen sowohl die Klassiker des ersten Teils **Der Tiberiumkonflikt** als auch Stücke von Steve Jablonski (**Desperate Housewives, The Island, Transformers**) und Hans-Zimmer-Zögling Trevor Morris (**Fluch der Karibik 2**) .

Als wir und die Community (siehe Kasten) **Tiberium Wars** spielten, waren zudem noch einige Bereiche der Benutzer-Oberfläche nicht fertig gestellt. Wir glauben aber an ein finales funktionales Interface pünktlich zum Release. Vom Missionsdesign konnten wir uns bisher noch kein umfassendes Bild machen. Die bis jetzt gezeigten Szenarien waren grundsolide, aber nicht absolut überragend. Die kleineren Schwächen in der Wegfindung machen uns ebenso wenig Sorgen. Eher sind die bisher sporadisch auftretenden Verbindungsabbrüche ein Kandidat für schlaflose Entwickler-Nächte, denn die berühmte „Die Daten der einzelnen Spieler laufen nicht mehr synchron. Spiel wird beendet"-Meldung aus **Command & Conquer Generäle** möchte wohl niemand wiedersehen.

Bald ist T-Day!

Wenn die Entwickkler jedoch sorgfältig arbeiten und der Jugendschutz Kane keinen Strich durch die Rechnung macht, dürfte am Verkaufsstart (T-Day ist der 29. März) ein grün im Regal glitzerndes Genre-Juwel Spielerherzen höher schlagen lassen. Damit Sie sich vorher ein Bild von **Tiberium Wars** machen können, stellt Electronic Arts wahrscheinlich noch vor März eine Demo-Version bereit. Wenn alles gut geht, finden Sie diese zusammen mit dem ausführlichen Test-Bericht inklusive Videos in der nächsten Ausgabe von PC Games. (bur/fs)

C&C-Spiele, auf die wir warten

Warum eigentlich immer nur Echtzeit-Strategie? Wichtige Spielideen im Tiberium-Universum harren immer noch ihrer Umsetzung, zum Beispiel ...



C&C Biathlon 2007

Ohne ausreichende Fitness können Sie das mit der Weltherrschaft gleich vergessen! Die zugefrorenen Gebiete der Erde bieten die ideale Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten im Umgang mit Waffen zu verbessern und sich die Tiberium-Medaille für besonders viele ins Eismeer geschubste Gegner zu verdienen.

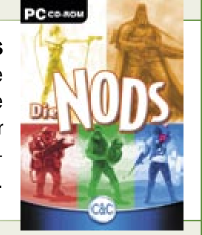


Kane Mansion

Der finstere Bösewicht Kane hat die arme Tanja in seinem Haus eingesperrt. Retten Sie sie! Haben Sie den Schlüssel unterm Fußabtreter gefunden, müssen Sie Tiberium-mutierte Hamster füttern und mit dem rostigen Scrin-Schlüssel aus dem Verlies entkommen, ehe der Meteor einschlägt!

Harvester Racing

Straßen werden überbewertet! Rasen Sie mit Ihrem Erntefahrzeug einfach drauflos und sammeln Sie so viel Tiberium und Erz ein wie möglich! Doch Vorsicht: Das Navigationssystem fährt gern mitten in gegnerische Luftstützpunkte – und Cheats per Chrono-Port werden geahndet.

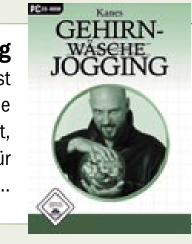


Die Nods

Gründen Sie Ihre eigene Sekte und kümmern Sie sich um Ihre aufstrebenden Fanatiker. Wenn Sie dafür sorgen, dass die Bedürfnisse eingehalten werden, winken Ihnen am Ende der verschiedenen Laufbahnen (Terrorist, Messias, Propaganda-Reporter) Belohnungen wie Tempel oder Obelisken.

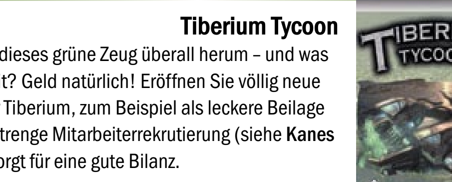
Tiberium Raider

Abermals liegt die Welt in Trümmern und bedarf einer anmutigen Heldin, um wieder in die richtige (also Kanes) Ordnung gebracht zu werden. Hangeln Sie sich an Obelisken entlang und erledigen Sie auf dem Weg zum Tempel, was an Fauna noch verblieben ist!



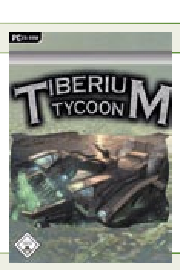
Kanes Gehirnjogging

Sie verstehen die Welt nicht mehr? **Kanes Gehirnjogging** ist Ihre Hilfe! Motivierende Übungen bringen Ihnen das moderne Leben näher. Erfahren Sie, warum es für Sie viel besser ist, wenn Sie sich Nod anschließen, und warum alle, die nicht für Kane sind, gegen Kane sind. Und wer gegen Kane ist ...



World of Tiberium

Erobern Sie die Welt des 21. Jahrhunderts aufseiten von GDI oder Nod. Verschiedene Klassen (Fanatiker, Grenadier, Zone Trooper, Wachhund) stehen zur Wahl. Raiden Sie Instanzen wie den scharlachroten Tempel oder den Tiberiumschlund und craften Sie sich Ihre eigenen Tiberium-Kronleuchter!



Tiberium Tycoon

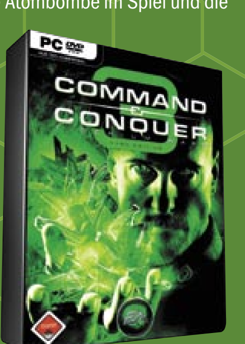
Na toll, jetzt liegt dieses grüne Zeug überall herum – und was machen Sie damit? Geld natürlich! Eröffnen Sie völlig neue Vertriebswege für Tiberium, zum Beispiel als leckere Beilage im Schulessen. Strenge Mitarbeiterrekrutierung (siehe **Kanes Gehirnjogging**) sorgt für eine gute Bilanz.

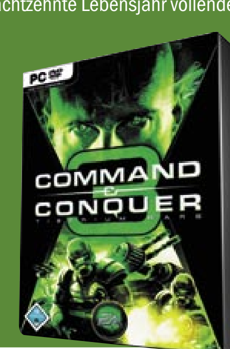
C&C erst ab 18?

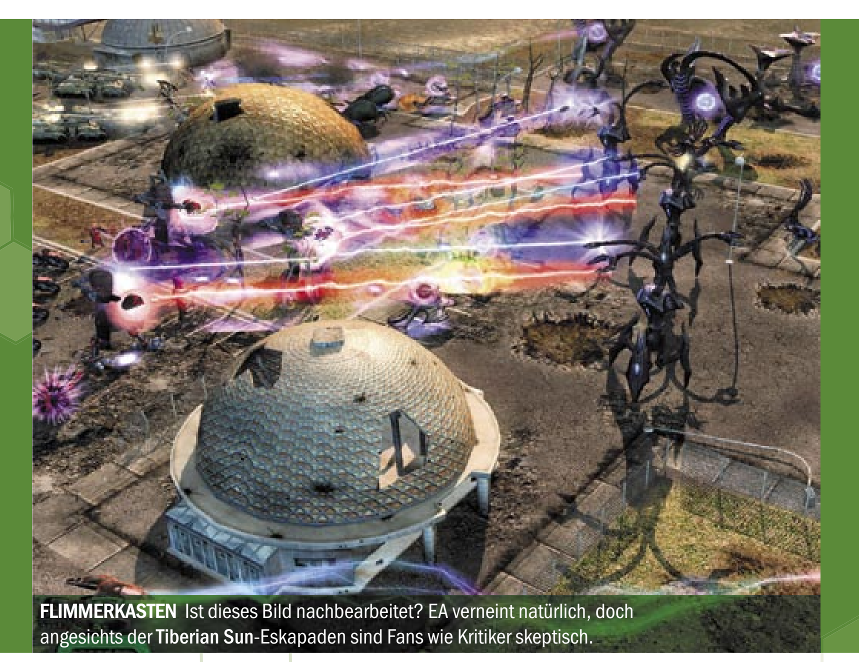
Die **Command & Conquer**-Serie hatte seit jeher kein gutes Verhältnis zum deutschen Jugendschutz . Dieser Trend setzt sich auch in **C&C 3** fort.

Ursprünglich rechnete EA mit einer Freigabe ab 16 Jahren – die USK beanstandete jedoch bei der ersten Prüfung die Atombombe im Spiel und die Selbstmordattentäter („Fanatiker") der Nod. Dementsprechend wird eine veränderte, rein deutschsprachige Version mit anderen Namen und einer anderen Animation für die „Sprengmeister" in den Laden kommen.

Die ursprünglich limitierte Kane-Edition ist frei von Veränderungen und multilingual. Zum Kauf berechtigt ist, wer das achtzehnte Lebensjahr vollendet hat.







FLIMMERKASTEN Ist dieses Bild nachbearbeitet? EA verneint natürlich, doch angesichts der **Tiberian Sun**-Eskapaden sind Fans wie Kritiker skeptisch.

Command-&-Conquer-Sonderheft

Passend zum Relase von **Command & Conquer 3** präsentiert Ihnen PC Games ein Sonderheft zur **C&C**-Serie. Ab Ende März gibt es auf 100 Seiten nicht nur eine ausführliche **Tiberium Wars**-Komplettlösung, sondern detaillierte Informationen zu allen Einheiten, Spezialfähigkeiten und Upgrades. Darüber hinaus informieren wir Sie in Interviews und Hintergrundgeschichten über **Tiberium Wars** und das ganze **C&C**-Universum – welche Spiele enttäuschten, welche erschütterten Ihr Zwerchfell, welche setzten Maßstäbe? Ein Poster und eine DVD-Video-Show machen das Heft zum Muss für jeden C&C-Fan.





MOBILE BASIS Die riesigen Dreibeiner der Hierachie sind mächtige Kämpfer und produzieren gleichzeitig Nachschub.

Universe at War

Earth Assault | Die Erde ist ein Rohstoff. So denken zumindest die Aliens, die den Blauen Planeten mit gigantischen Einheiten in ein Schlachtfeld verwandeln.

Vor dem Kapitol in Washington D.C. hat sich eine riesige Armee versammelt. Panzer, Kampfhubschrauber und Fußsoldaten – alle warten auf den Feind. Plötzlich bebt die Erde, ein riesiger Kampfläufer schiebt sich ins Bild. Das dreibeinige Monster eröffnet das Feuer, ein blauer Energiestrahl fräst sich durch die Verteidiger. Während die Soldaten verzweifelt um ihr Leben kämpfen, fallen monströse Wesen über sie her, die direkt aus dem Bauch der gewaltigen Maschine zu kommen scheinen. Nach kurzer Zeit ist das Gefecht vorüber. Der Platz vor dem Kapitol ist übersät mit Trümmern und Löchern, die wie klaffende Wunden aussehen – von den Laserwaffen der Aliens in die Erde geschlagen. Langsam drehen sich die Waffenläufe des turmhohen Walkers in Richtung des weißen Gebäudes ...

„So, mehr können wir euch leider nicht zeigen", unterbricht Darren Williams die Vorführung von **Universe at War: Earth Assault** und reißt unsere Augen damit vom Bildschirm los. Als einziges deutsches Magazin waren wir nämlich in London, um uns von Publisher Sega die ersten bewegten Bilder von Petroglyphs neuestem Echtzeit-Strategiespiel zeigen zu lassen.

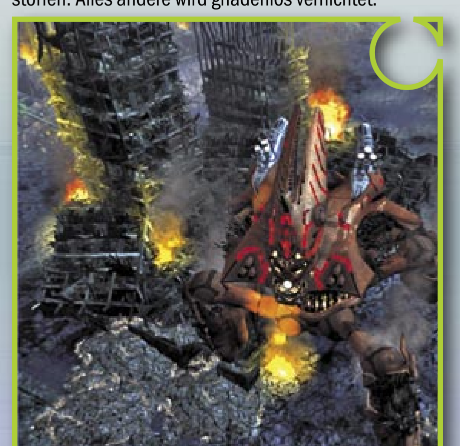
Opferrolle

Die Story von **Universe at War** drängt die Menschheit an den Rand der Vernichtung: Im Jahr 2012 überfallen Außerirdische die Erde, um alles, was sich darauf befindet, als Rohstoffe für eigene Produktionsprozesse zu verwerten. Ist der Planet erst einmal ausgebeutet, geht es weiter zum nächsten Planeten. Mit ihrer überlegenen Technologie ist die sogenannte Hierarchie der unglücklichen Menschheit um Lichtjahre voraus, die vollständige Auslöschung unserer Rasse nur eine Frage der Zeit. So ist die Fraktion der Menschen auch nur im Prolog spielbar – während des eigentlichen Spiels übernehmen Sie selbst die Kontrolle über die gigantischen Walker der Hierarchie. Cool, finden wir! Außerdem mischen sich zwei weitere außerirdische Rassen in den Konflikt ein. Welche das sind, ist noch streng geheim. Damit stehen die Menschen im Mittelpunkt eines Konflikts, den sie nach technologischen Aspekten gar nicht gewinnen können. Ob und gegebenenfalls wie sich die Bewohner der Erde gegen die Übermacht aus dem All wehren können, ist noch offen. Es gibt aber Andeutungen, dass die Menschen im späteren Verlauf der Geschichte die eine oder andere Rolle im epischen Kampf um die Erde spielen.

Groß und böse

Die außerirdische Rasse, die Sie in **Universe at War** steuern, setzt riesige Walker ein, um an die organischen Rohstoffe der überfallenen Planeten zu gelangen. Die gewaltigen dreibeinigen Maschinen verfügen aber nicht nur über eine beeindruckende Größe. Das Besondere an den Kolossen ist, dass sie gleichzeitig auch eine Art mobile Basis darstellen. So produzieren einige der Kampfläufer Einheiten, etwa die monströsen „Alien Brute", die sie vor Ort auf ihre Gegner

DAVID GEGEN GOLIATH Gegen die technologisch überlegene Hierarchie schicken die Menschen nur Panzer ins Feld. In diesem Fall verliert David wohl.



VERBRANNTE ERDE Die Aliens kommen nicht zum Erobern, sondern auf der Suche nach Rohstoffen. Alles andere wird gnadenlos vernichtet.

MITTENDRIN ... Wie beim Quasi-Vorgänger **Empire at War** gibt es im Spiel eine cinematische Kameransicht (rechts).

... STATT NUR DABEI In dieser Perspektive wirken die Schlachten der Menschen gegen die haushohen Invasoren noch gewaltiger. Eingreifen können Sie dabei allerdings nicht, nur staunen.

loslassen. Andere Maschinen dienen als Wissenschaftsanlagen und forschen an neuen Technologien, während sie kämpfen. Dazu verfügen die außerirdischen Einheiten über verschiedene Sockel, die sich zu jeder Zeit umrüsten lassen. Dadurch erhält der Spieler mächtige, höchst flexible Einheiten, die sich jeder Kampfsituation anpassen. „Stell dir folgende Situation vor", erklärt uns Darren Williams: „Du produzierst eine Armee aus Bodentruppen, nur um an der Front festzustellen, dass der Feind diese mit Lufteinheiten in Stücke bombt." Solche Szenen gibt es in **Universe at War** nicht: „Je nach Notwendigkeit änderst du einfach die Sockel deines Kampfläufers." Trotzdem sollte man bei der Wahl der Komponenten strategisch vorgehen. Manche der Bauteile erhöhen die Produktionsfähigkeit, andere schützen den Walker oder geben ihm mehr Feuerkraft. Die Auswahl an möglichen Einsätzen ist dabei enorm. Um das Balancing aufrechtzuerhalten, bekommen die restlichen Völker ebenfalls eine Möglichkeit der Anpassung. Welche das ist, wurde aber noch nicht verraten. Die Aufrüstungen kosten allerdings eine kleine Menge an Rohstoff, im Falle der Hierarchie: alles Organische.

Allesfresser

Auch **Universe at War** will nicht auf das genretypische Ressourcenmanagement verzichten. Die Hierarchie macht es sich dabei allerdings einfach: Da sie die Erde wegen ihrer organischen Rohstoffe überfallen hat, nimmt sie alles mit, was ihr in die Quere kommt: Kleine Läufer, die sogenannten Reaper, durchstreifen die Schlachtfelder und verwandeln Bäume, Autos, Häuser, Menschen (und sogar Kühe!) in Energie für den Bau weiterer Kriegsmaschinen. Manche Gegenstände sind aber weit ergiebiger als andere. Wer also auch hier strategisch vorgeht und sich die ertragreichsten Gebiete sichert, hat einen klaren Vorteil. Da bekommt der Ausdruck „Menschenauflauf" eine ganz neue Bedeutung...

Alles kaputt

Wie schon im Quasi-Vorgänger **Empire at War**, gliedert sich das Spiel in zwei Phasen. Im globalen Modus haben Sie die Übersicht über die Schlachtfelder, die-

PC Games vor Ort

In London haben wir in den Büros von Sega Europe einen ersten Blick auf Universe at War geworfen:

Als einziges deutsches Magazin durften wir in einem gemütlichen Meeting-Raum die ersten bewegten Bilder von **Universe at War: Earth Assault** bewundern. Producer Darren Williams (im Foto unten links) zeigte uns zusammen mit Ed Bushell (im Foto in der Mitte, mit PC-Games-Redakteur Robert Horn) zwei Levels des Spiels. Die wüstenähnliche Landschaft des ersten Abschnitts haben die Entwickler quasi vor der Haustür: Petroglyph hat seinen Sitz in Las Vegas. Beeindruckend stapften die fremdartigen Maschinen durch den Wüstensand, über Hügel, durch kleine Seen. Im zweiten Level überrannten wir eine Armee menschlicher Verteidiger vor dem Kapitol in Washington D.C. Zum Schluss der Präsentation fragten wir Darren und Ed noch Löcher in den Bauch. Danach hieß es nichts wie heim, der Artikel sollte schließlich rechtzeitig fertig werden!



INTERVIEW MIT ED BUSHELL

„Nicht immer kommt am Schluss ein fieser Virus!"

PC Games: Ed, wo liegt im Vergleich mit **Empire at War** der Unterschied zu **Universe at War**?
Bushell: „Diesmal gibt es viel weniger Lizenzvorgaben – unsere Designer können freier denken und arbeiten, da wir hier eine ganz eigene Spielwelt erschaffen. Außerdem bringen wir mehrere Parteien ins Spiel und können uns damit vom klassischen Gut-gegen-Böse-Szenario lösen. Prinzipiell hat man bei einer Fortsetzung dann auch immer die Möglichkeit, auf die Kritik der Spieler zu hören. Dieser Punkt steht bei uns ganz weit vorn, wir werden viele der Ideen und Vorschläge aufgreifen und umsetzen."
PC Games: Welche Rassen kommen im Spiel vor? Kann man alle Fraktionen spielen – und welche Geschichte verbirgt sich dahinter?
Bushell: „Bislang haben wir nur die erste Spezies vorgestellt – die Hierarchie. Alle Rassen sind spielbar, die Menschheit steht allerdings nur im Prolog als spielbare Fraktion zur Verfügung. Was natürlich auch einen schönen Rückschluss auf die Story zulässt. Nicht immer kommt am Schluss ein fieser Virus und lässt alle Invasoren tot aus dem Cockpit ihrer Schreckensmaschinen fallen... (lacht)"
PC Games: Gibt es einen klassischen Aufbaupart und das damit verbundene Ressourcenmanagement?
Bushell: „Ja, Ressourcen spielen eine Rolle. Hier in der Demo haben wir allerdings noch Dollar als Platzhalter. Ich denke nicht, dass die Aliens bei ihrem Besuch auf der Erde mit Dollar bezahlen."
PC Games: Handelt es sich bei den Riesenrobotern auf den Bildern um Kampfeinheiten? Und wenn ja, was können die Spieler solch turmhohen Giganten entgegensetzen?
Bushell: „Das sind Kampfeinheiten! Und was für welche! Im Prinzip sind sie nicht nur gewaltige Angriffsmaschinen, sondern auch die Basis des Spielers. Der Nachteil bei derart riesigen Einheiten liegt auf der Hand – sie sind nicht sonderlich schnell, sondern bewegen sich eher behäbig. Außerdem sollte man bei einer Schlacht nicht zuerst mit seiner Basis losmarschieren."
PC Games: Können die Spieler die Einheiten modifizieren wie beispielsweise in **Earth 2160**?
Bushell: „Ja, das ist eines der wichtigsten Elemente im Spiel. Der Spieler kann seine Einheiten in Echtzeit modifizieren und ist damit wesentlich flexibler aufgestellt. Denn während einer Schlacht ändern sich die Parameter und Voraussetzungen praktisch ständig. Und darauf sollte man reagieren können. Es wäre zu frustrierend, wenn man am Ende der Mission merkt, dass man vielleicht doch ein paar andere Raketen hätte einpacken sollen. Die größeren Units lassen sich individuell ausrüsten – und das neue Benutzer-Interface ist genau auf diese Neuerung ausgerichtet."

ED BUSHELL ist Assistant Producer von Universe at War

ses Mal allerdings nur auf planetarer Ebene. Das Management ganzer Galaxien gibt es nicht. Den etwas unübersichtlichen Teil haben die Entwickler gewaltig entschlackt, um den Spieler nicht von der Story und dem eigentlichen Geschehen abzulenken. Bei der Präsentation konnten wir auf diesen Part noch keinen Blick werfen, wohl aber auf die imposanten Gefechte. Die führen Sie nach wie vor in Echtzeit – im taktischen Modus. Das Besondere: Legen Sie etwa in einer Schlacht eine ganze Stadt gnadenlos in Schutt und Asche und kehren später an diesen Schauplatz zurück, bietet sich Ihnen immer noch ein Bild der Verwüstung. Die gesamte Umgebung ist deformierbar, Gebäude komplett zerstörbar. Um derartige Verwüstungen anzurichten, bekommen die Fraktionen Superwaffen spendiert. Eine davon ist die Gravity Bomb. Diese furchterregende Waffe erzeugt ein schwarzes Loch, das alles in seiner Umgebung in sich saugt und so den Bildschirm innerhalb von Sekunden leerfegt. Wahrlich beeindruckend! Wir sind gespannt, welche Antwort die anderen Fraktionen auf eine derart verheerende Bombe haben.

Aufgeräumt

Trotz vieler taktischer Komponenten suchen Sie überladene Menüs mit Hunderten von Bauoptionen in **Universe at War** vergeblich. Die Entwickler basteln ein Interface, das den bezeichnenden Namen „UI on demand" trägt. Das bedeutet, dass Ihnen die Benutzeroberfläche immer nur die Bauoptionen einblendet, die Sie gerade gebrauchen können. Die Ausrüstungsfelder der Maschinen tauchen erst auf, wenn Sie mit der Maus darüber fahren. Ein Klick auf die Schaltfläche zeigt Ihnen dann die möglichen Einbaukomponenten.

Um das Spiel auch grafisch hervorzuheben, nutzen die Entwickler eine weiterentwickelte **Empire at War**-Engine. Die setzt nicht nur die Dreibeiner in Szene, sondern sorgt auch für zerstörte Schlachtfelder, zusammenbrechende Hochhäuser und tolle Physik-Effekte. Obwohl uns Darren Williams keine Details zur Story verraten wollte, sind wir uns sicher, dass Petroglyph großen Wert auf eine gute Geschichte legt. Schließlich kommen viele der Entwickler aus dem Hause Westwood, dem Geburtsort der **Command & Conquer**-Reihe. Umso interessanter wird damit der Vergleich mit dem kommenden Titel **Tiberium Wars**. Echtzeit-Strategen sollten sich **Universe at War** für den Herbst definitiv vormerken. (rh)

ROBERT HORN

Was Petroglyph da im Ofen hat, ist ein ganz heißes Eisen. Die Entwickler können auf genug Genre-Erfahrung zurückgreifen, um bei **Universe at War** *alles richtig zu machen. Wenn das gelingt, könnte* **Command & Conquer 3** *noch in diesem Jahr einen ernst zu nehmenden Konkurrenten bekommen.*

Entwickler: Petroglyph
Anbieter: Sega
Termin: Herbst 2007



KRIEG DER WELTEN Ein gigantischer Dreibeiner der Hierarchie stapft durch die Ruinen einer überrannten Stadt. Die winzigen Menschen sind machtlos.



SIE HABEN POST Nachschub erhält die Hierarchie von Mutterschiffen aus dem Weltraum.

VERZWEIFLUNG Das letzte Aufgebot der Menschheit rückt gegen die Invasoren vor.



HOFFNUNGSLOS Gegen die technologisch weit überlegenen Aliens haben die Menschen nicht den Hauch einer Chance.



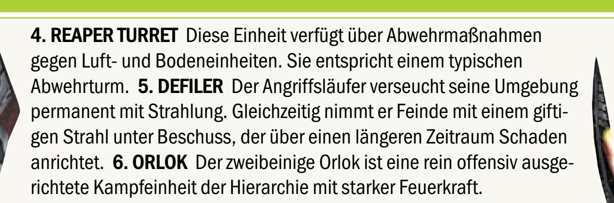
REALE WELT Petroglyph setzt auf wiedererkennbare Schauplätze.

Die Armee der Invasoren aus dem All

1. SCIENCE WALKER Hier erforschen die Aliens neue Technologien. Der Läufer kann sich aber auch effektiv verteidigen. **2. HABITAT** Der gewaltige Walker dient zur Verteidigung der eigenen Armee **3. ASSEMBLY** Dieser mächtige Läufer ist Produktionsstätte für kleinere Einheiten und zugleich die Hauptbasis der Hierarchie. Mit vielen aufrüstbaren Sockeln ist die Maschine aber auch eine furchterregende Waffe.

4. REAPER TURRET Diese Einheit verfügt über Abwehrmaßnahmen gegen Luft- und Bodeneinheiten. Sie entspricht einem typischen Abwehrturm. **5. DEFILER** Der Angriffsläufer verseucht seine Umgebung permanent mit Strahlung. Gleichzeitig nimmt er Feinde mit einem giftigen Strahl unter Beschuss, der über einen längeren Zeitraum Schaden anrichtet. **6. ORLOK** Der zweibeinige Orlok ist eine rein offensiv ausgerichtete Kampfeinheit der Hierarchie mit starker Feuerkraft.





UNTER DER LUPE Im Verhältnis zu den Alien-Maschinen wirken menschliche Soldaten wie Ameisen.

AUTOPILOT Einmal auf den Weg geschickt, halten Ihre Flugzeuge selbstständig Kurs und lassen Bomben oder Flugblätter auf Ihre Gegner regnen.

Empire Earth 3

PC Games enthüllt: Für den dritten Teil der Echtzeit-Strategiereihe entschlackt Mad Doc Software den Funktions-Overkill und mixt eine Dosis Total War hinzu.

Mit Riesenschritten durch die Geschichte, vom einfachen Speerwerfer bis zum waffenstarrenden HERC-Roboter: Das ist das Markenzeichen der **Empire Earth**-Serie. Mit **Empire Earth 3** wagen die Entwickler von Mad Doc Software allerdings einen kleinen Neubeginn: Anders als der überladene, spröde Vorgänger soll dieser Teil nicht nur beinharte Strategie-Profis ansprechen. So gibt es keine Kampagne mit starren Missionbäumen mehr, in denen man immer wieder mit verschiedenen Völkern bei null anfangen, also Siedlungen und Armeen hochpäppeln muss. Stattdessen dachten sich die Designer einen neuen Spielmodus aus, bescheiden World Domination genannt. Darin starten wir mit einer einzigen Provinz und wechseln zwischen einer Runden-Weltkarte und typischen Echtzeit-Gefechten hin und her, um unseren Einfluss zu vergrößern – die **Total War**-Reihe lässt grüßen.

Die ersten Schritte

Wir fangen klein an und verschieben mit Producer Matthew Nordhaus eine kampfbereite Armee in ein Nachbargebiet. Kurz darauf öffnet sich ein Fenster: „Das ist einer unserer Events, es gibt mehr als hundert davon“, erklärt uns Nordhaus. „Welche Aufträge wir bekommen, hängt unter anderem von unserem derzeitigen Forschungsstand, den besetzten Provinzen sowie unserem Wohlstand ab.“

Die questartigen Events bringen Abwechslung ins Spiel und verschaffen uns bei erfolgreichem Abschluss spielerische Vorteile, etwa einen neuen Verbündeten. In diesem Fall bitten uns Einheimische um Hilfe bei der Befreiung ihrer Prinzessin, die von einem Nachbarvölkchen entführt wurde. Machen wir doch gerne, zuvor müssen wir allerdings unsere Truppen verstärken. Also rasch Kasernen, Häuser und andere Gebäude errichtet und Arbeiter zur Rohstoffsuche geschickt. „Welche Rohstoffe ihr fördert, spielt für den Bau neuer Einheiten keine Rolle“, erläutert Nordhaus.

Aufrüstungsverfahren

Gab es in **Empire Earth 2** noch 14 Völker, kürzten die Designer deren Anzahl im Nachfolger auf drei regionale Imperien herunter. Im Fernen Osten setzt man auf starke Infanterie und den massiven Einsatz günstiger, schnell produzierbarer Einheiten, während im Nahen Osten Kavallerie, Tarnfähigkeiten sowie Raubzüge und Überfalltaktiken hoch im Kurs stehen. Der Westen verwendet stattdessen wenige, dafür hochentwickelte, schlagkräftige Truppentypen. Insgesamt gibt es über 200 Einheiten, die sich auch aufrüsten



VÖLKERWAHL

Empire Earth 3 bietet nur drei spielbare Fraktionen, die sich jedoch stark voneinander unterscheiden.



ANSTURM Die angreifende Partei hat keine Belagerungswaffen dabei. Der Spieler sollte seine Truppen daher mit Upgrades ausstatten, um die Mauer einzureißen.

INTERVIEW MIT MATTHEW NORDHAUS

„Empire Earth 3 soll ganz anders werden!“



MATTHEW NORDHAUS ist Producer bei Mad Doc Software.

PC Games: Ihr habt **Empire Earth 2** sowie Erweiterungen für **Empire Earth 1** und **2** entwickelt und arbeitet jetzt an **Empire Earth 3** – wie könnt ihr euch noch immer für historische Strategiespiele begeistern?

Nordhaus: „Indem wir uns zu Beginn der Entwicklung geschworen haben: **Empire Earth 3** soll ganz anders werden! So anders, dass es jeder schon in den ersten Spielminuten merkt.“

PC Games: Das offensichtliche Ergebnis ist der kampagnenfreie World-Domination-Modus mit der Weltkarte als Dreh- und Angelpunkt – oder ist das nur ein schön verpacktes Menü?

Nordhaus: „Keineswegs! Von der Weltkarte aus erforscht und nutzt ihr gezielt eure Imperiumsfähigkeiten, die euch während des Kampfes in einer Provinz helfen. So baut ihr Straßen, damit eure Truppen beliebig viele Provinzen durchqueren können, trainiert Widerstandskämpfer, die bei einem gegnerischen Angriff selbstständig aktiv werden, kauft einem anderen Spieler seine Gebiete kampflos ab oder zettelt in einer feindlichen Provinz einen Staatsstreich an.“

PC Games: Das klingt ja ganz schön komplex! Muss man denn ein Strategieprofi sein, um alle Feinheiten von **Empire Earth 3** zu durchschauen?

Nordhaus: „Nein. Unser Anspruch ist es, das Spiel allen Strategiefans so zugänglich wie nur möglich zu machen. **Empire Earth 3** bietet zwar immer noch sehr viele Möglichkeiten und Feinheiten für Experten, doch die seht ihr wie beispielsweise bei unserem Diplomatiesystem nicht auf den ersten Blick.“



WETTERFEST Eine Nebelbank streicht über unsere Siedlung. Neben dem milden Klimagebiet gibt es auch Wüsten, Dschungel und die Arktis.

EPOCHENKRIEG Mit Raketenbooten gegen ein von Armbrustschützen bewachtes Fort – der Verteidiger hat offensichtlich Forschung und Fortschritt vernachlässigt.



ÜBERSICHTLICH Dank deutlicher Größenunterschiede und klarer farblicher Markierungen lassen sich Einheiten gut voneinander unterscheiden.



lassen. Schwertkämpfer reißen beispielsweise mit zusätzlichen Fackeln ganze Bauwerke ein. An der Spitze des Technologiebaums steht im Westen einmal mehr der HERC-Riesenroboter mit einer Kanone, die Freund und Feind in ein schwarzes Loch saugt. Der Ferne Osten stellt dieser Supereinheit ein genmanipuliertes Ungetüm entgegen.

Und morgen die ganze Welt!

Inzwischen nehmen wir das Lager, in dem die Prinzessin gefangen gehalten wird, unter Beschuss. Dummerweise sprengen wir die Dame mit in die Luft. „Halb so wild", lacht Matthew Nordhaus, „wir gewinnen ihr Volk nun zwar nicht sofort als Verbündete, doch das holen wir später auf der Weltkarte nach: Wir überweisen ihm ein paar saftige Tributzahlungen!"

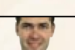
Die Siegeskronen des Vorgängers sind Geschichte. Stattdessen ist die Eroberung von Provinzen entscheidend. Diese verringern die Kosten von Armeen, produzieren Nachschub und fördern Rohstoffe. Alle Gebäude und Einheiten, die Sie in einer Provinz postieren, bleiben dort bis zum Spielende. Sie brauchen auch nicht jede Schlacht selbst zu schlagen, sondern lassen sie vom Computer berechnen – sollten dabei aber auch eine Niederlage einkalkulieren.

Den World-Domination-Modus spielen Sie auf Wunsch auch mit bis zu sieben Mitspielern. Auf einem PC läuft dazu ein Programm, das Schlachten und Spielzüge verwaltet, denn eine Partie kann mehrere Tage dauern. „Als der vergleichbare Pitboss-Patch für **Civilization 4** erschien, hat uns das schon etwas gewurmt", gibt Nordhaus zu, „doch in unserem Spiel ist diese Funktion schon standardmäßig eingebaut." Fehlt Ihnen die Zeit für ein langes Turnier, gibt es auch einen Skirmish-Modus mit eigens entworfenen Mehrspielerkarten.

Sturmentwarnung

Ein Blick auf die Spielgrafik offenbart den Unterschied zum Vorgänger, der stark auf Realismus setzte. Nordhaus verrät: „Wir haben uns ein paar Freiheiten herausgenommen. Ein Krieger ist nun deutlich größer als ein schmächtiger Bogenschütze. Das gibt den Figuren Charakter und hilft dabei, sie voneinander zu unterscheiden." Obwohl moderne Grafiktricks wie Shader Model 3 und komplexe Beleuchtung zum Einsatz kommen, wurde das Wettersystem etwas heruntergefahren. „Manche Spieler kritisierten das Wetter des Vorgängers – es war manchmal so schlecht, dass man die eigenen Truppen nicht mehr erkennen konnte", grinst Matthew Nordhaus. (ra)

> „Wir haben uns bei der Gestaltung der Einheiten ein paar Freiheiten genommen."
> – Matthew Nordhaus, Produzent

ROLAND AUSTINAT 

Dank der wohltuend reduzierten Komplexität begeistert **Empire Earth 3** *selbst Gelegenheitsstrategen wie mich. Abzuwarten bleibt, ob der finale Titel auch mit eigenem Stil und cleverer Feind-KI aufwartet und sich so von der starken Echtzeit-Konkurrenz abhebt. Das kann nur eine spielbare Version zeigen.*

Entwickler: Mad Doc Software
Anbieter: Vivendi Universal Games
Termin: Herbst 2007



ZUKUNFTSMUSIK Während der Westen mit riesigen Robotern durch die Gegend stapft, züchtet der Ferne Osten genmanipulierte, organische Flugzeuge und Schiffe.



AHOI Die Schiffe in **Empire Earth 3** befördern mehr Soldaten und Gerätschaften als Teil 2. Dennoch schlagen Sie die meisten Schlachten wieder auf festem Boden.



„Deutschlands günstigster DSL-Pauschaltarif.“

Laut Computer Bild ist AOL mit dem DSL Flatpack® Surf **die Nr. 1 im Preisvergleich.**



AOL DSL FLATPACK® SURF

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate

~~24,98 €~~
Echtpreis monatlich: **19,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)



Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE *HIGHSPEED*

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

~~49,97 €~~
Echtpreis mtl.: **44,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

Für alle drei AOL DSL Flatpacks® gilt natürlich die AOL DSL Echtpreisgarantie. Damit ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten.

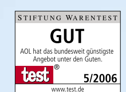


[1] Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder **01805-52 20** (14 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell









The Witcher

VERBLÜFFEND Für diese Grafikpracht hat CD Projekt die uralte Aurora-Engine zu mehr als 70 Prozent umgeschrieben. Das Ergebnis sieht einfach klasse aus!

FAIRER KAMPF Geralt mag kleiner sein als sein Widersacher, doch seine Hexer-Fähigkeiten geben ihm den Vorteil!

GEFLÜSTER Städte und Dörfer sind von NPCs bevölkert, die in bester Genretradition individuelle Tagesabläufe haben. Sehr fein!

Bei einem Event in Polen konnten wir das Edel-Rollenspiel erstmals ausprobieren und den Entwicklern neue Informationen entlocken. Hat Gothic 3 ausgedient?



PC Games vor Ort:

Für The Witcher organisierten CD Projekt und Publisher Atari eine besondere Veranstaltung.

Mehr als 30 Journalisten aus 13 Ländern waren angereist, um sich bei Entwickler CD Projekt das prächtige Rollenspiel anzusehen. Nach dem Anspielen, den Präsentationen und zahlreichen Interviews endete der Tag spektakulär: mit einem großen mittelalterlichen Fest! Bei landestypischen Spezialitäten und Lammbraten durften wir nicht nur selbst echte Waffen und Rüstungen in die Hand nehmen, sondern sahen auch eine imposante Live-Show der Stunt-Spezialisten, die für **The Witcher** zum Einsatz kamen.

Dienstagmorgen in Warschau, Polen. Im Präsentationsraum der Entwickler CD Projekt sitzen mehr als 30 Journalisten und starren Michal Madej an. Der Chefdesigner von **The Witcher** presst die Handflächen aneinander und beendet seine Ansprache voller Zuversicht: „Wir sind sicher, mit **The Witcher** bald das beste Rollenspiel auf dem Markt zu haben." Niemand widerspricht.

Madej erklärt: „Es sind drei Dinge, die unser Spiel besser machen als die unserer Konkurrenz: die Story, der Held und das Kampfsystem." Im Rahmen der Präsentation, die Publisher Atari und CD Projekt für den Tag organisiert haben, bekommen wir jeden dieser Aspekte vorgestellt.

Charismatischer Held

Die Geschichte basiert auf Fantasy-Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Darin erzählt er von dem Hexer Geralt, einem professionellen Monsterjäger. Der weißhaarige Übermensch mutierte in seiner Kindheit durch Experimente und verfügt nun über mächtige Eigenschaften: Beschleunigte Heilung, Nachtsicht, Kampfmagie – was ein Abenteurer eben so braucht!

Der zynische Meisterkämpfer wurde von CD Projekt in sechsmonatiger Arbeit zu einem vielschichtigen Spielcharakter umgestrickt, der – so Madej – die faszinierendste Figur aller Rollenspiele sein soll.

Wir verstehen diesen Stolz: Geralt ist der Inbegriff von „cool", wenn er in Kämpfen elegant umherwirbelt, seine Klingen mit gewaltigen Finishing Moves in die Körper seiner Feinde krachen lässt. So jemanden gab es bislang in keinem Rollenspiel zu sehen!

KITSCHBEFREIT Das düstere Szenario von **The Witcher** begegnet Fantasy-Klischees mit einer willkommenen Ernsthaftigkeit.

DER HAT STIL!

Weißhaarig, tödlich und verdammt cool: Der charismatische Hexer Geralt ist dank ausgefeilter Motion-Capture-Animationen ein Wirbelwind im Kampf.

Erwachsenes Szenario

Die Welt von **The Witcher** ist eine überaus finstere, denn sie wird von Menschen regiert. Zwerge und Gnome fristen ihr karges Dasein in Ghettos, während die fast ausgerotteten Elfen einen schier hoffnungslosen Guerillakrieg gegen ihre Unterdrücker führen. Die Welt ist rau und hart, ihr fehlt der Tolkien'sche Zuckerguß, den so viele Autoren abgekupfert haben. Themen wie Rassismus, Ökologie und Terrorismus bilden den Kern der Handlung. Damit der Spieler sich gemächlich an sein Umfeld gewöhnen kann, bedienen sich die Entwickler eines einfachen Tricks: Zu Spielbeginn erwacht Geralt mit Gedächtnisverlust!

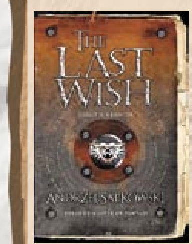
Entscheiden Sie selbst!

Madej fährt fort: „Sie werden moralisch schwierigere Entscheidungen treffen müssen als in jedem anderen Rollenspiel!" Wir lassen uns ein Beispiel geben: Im ersten Akt wollen aufgebrachte Dorfbewohner eine Frau als Hexe verbrennen – der Spieler entscheidet, ob er ihr hilft oder sie sterben lässt. Der Clou: Erst viele Spielstunden später wirkt sich diese Entscheidung aus – wenn man auf einen Gott trifft, dem besagte Hexe als Priesterin diente. Der Spieler kann also nicht einfach einen alten Spielstand laden, falls ihm das unmittelbare Ergebnis seiner Wahl nicht gefällt. Damit man auch nach längerer Zeit nicht den Faden verliert, gibt eine Rückblende stets Aufschluss darüber, welche frühere Handlung sich gerade auswirkt. Eine gute oder böse Spielweise gibt es nicht, jeder Weg ist mit Problemen und Konsequenzen gepflastert. Und:



So viel Aufwand betreibt CD Projekt für The Witcher!

Um gegen Gothic 3 und Oblivion zu bestehen, muss man schon kräftig in die Hände spucken!



Die Buchvorlage

In Polen ist die Romanreihe um den Hexer Geralt ein Bestseller. Autor Andrzej Sapkowski inszeniert seine Werke als rasante Mischung aus Ernsthaftigkeit und Action und parodiert das Fantasy-Genre. Ein toller Hintergrund für das Spiel!

Die Filmsequenzen

Videokünstler Tomasz Baginski und die Special-Effects-Firma Platige Image steuern zehn Minuten an spektakulär gerenderten Videos bei. Im Jahr 2003 konnte Baginski für seinen Kurzfilm **Katedra** bereits eine Oscar-Nominierung verbuchen!



Die Stunts

Damit die Animationen so natürlich wie möglich ausfallen, wurden erfahrene Stuntmen und Kampfkünstler angeheuert. In rund zwei Monaten erarbeiteten die Profis viele der Bewegungen, die man vor allem während der mitreißenden Gefechte bewundern wird.

PC GAMES 04/07

INTERVIEW MIT MICHAL MADEJ

„Für Deutschland müssen wir einige Effekte entfernen."

PC Games: Wer oder was ist eigentlich ein Witcher?
Madej: „Die Hexer oder Witcher sind professionelle Monsterjäger, die sich mit dem Töten von Bestien ihren Lebensunterhalt verdienen. Durch Experimente mutierten sie in etwas Stärkeres, Schnelleres, eine Art Übermenschen und besitzen dadurch sonderbare Fähigkeiten. Sie sind Meister der Schwertkunst und verfügen über begrenzte, aber eindrucksvolle Kampfmagie. Geralt ist der legendärste unter ihnen, ein Mythos. Er ist charismatisch, professionell und hat einen trockenen Humor. Und er sieht einfach cool aus: langes weißes Haar, Katzenaugen, markante Lederrüstung – ein starker Typ! Ich glaube, er ist eine der interessantesten Figuren der gesamten Fantasy-Literatur!"
PC Games: Was macht eure Story so besonders?
Madej: „Sapkowskis Bücher liefern uns einen tollen, ganz ungewöhnlichen Hintergrund. Auf den ersten Blick findest du darin typische Fantasy-Elemente wie Zwerge, Elfen und Magie. Wenn du dich aber etwas mit der Geschichte befasst, wirst du feststellen, dass sie viel erwachsener und ernster ist als das klischeehafte Zeug, das im Fahrwasser von J. R. R. Tolkien entstanden ist. Und das liegt nicht nur an der Gewalt und der Erotik, sondern vor allem an den ‚realen' Problemen, mit der sich die Geschichte befasst. Nimm Rassismus als Beispiel, der ist in **The Witcher** unheimlich zentral – gleichzeitig ist er aber auch eines der erdrückendsten Probleme unserer Zeit! Die Handlung ist glaubhaft und sehr unterhaltsam, voll zynischem Humor und Tragödien. Es dauert gute 50 bis 60 Stunden, um **The Witcher** durchzuspielen, und das lohnt sich wirklich: Unsere drei Spielenden sind die überraschendsten, die man je in einem Rollenspiel gesehen hat!"
PC Games: Drei Enden? Der Spieler kann den Handlungsverlauf also beeinflussen?



MICHAL MADEJ ist Chefdesigner bei CD Projekt.

Madej: „Aber ja! Andere Rollenspiele bieten dem Spieler zwar viele Entscheidungsmomente, doch die resultieren meistens in ein- und derselben Story. Bei uns ist das anders: Die Spielweise wirkt sich auf den Handlungsverlauf aus, man hat wirklich das Gefühl, die Welt zu beeinflussen. Das ist die Nummer 1 auf unserer Prioritätenliste! Damit man sich nicht durch die Entscheidungsmomente ‚cheatet', indem man einfach den Spielstand lädt, zeigen sich die Konsequenzen einer Handlung oft erst Stunden später. Der Spieler verliert in solchen Situationen aber nie den Durchblick, dafür sorgt unser Rückblendensystem."
PC Games: Gehört Sapkowski zum Entwicklerteam?
Madej: „Anfangs war er nicht sonderlich an unserem Projekt interessiert, muss man zugeben. Er arbeitete damals an einem neuen Roman und hatte daher nur wenig Zeit. Außerdem war er der Meinung, als Buchautor nichts zu einer Spielentwicklung beitragen zu können. Doch als wir ihm unser Spiel zeigten, begann er sich dafür zu interessieren. Nun gibt er uns auch mal Ratschläge, doch wir arbeiten nicht wirklich eng zusammen. Immerhin: Wenn ich ihm eine E-Mail schreibe, bekomme ich garantiert Antwort."
PC Games: In Deutschland tobt derzeit die sogenannte „Killerspiel"-Debatte. Wird das durchaus heftige **The Witcher** für den deutschen Markt angepasst?
Madej: „Uns ist bewusst, dass es andere Regeln in anderen Ländern gibt. Wo wir beispielsweise die Darstellung einer Brustwarze für unproblematisch halten, sehen die Amerikaner das völlig anderes. Ähnlich ist es in Deutschland mit der Darstellung von Blut und Gewalt! Daher gehen wir davon aus, dass wir wohl einige Effekte für den deutschen Markt entfernen müssen. Meiner Meinung nach ist das aber völlig sinnlos: Es gibt doch trotzdem all die bescheuerten, brutalen Action-Filme da draußen! Da kannst du noch so viele Spiele verbieten, bei Filmen sagt keiner was. Und das finde ich traurig, denn ich fasse eine solch einseitige Zensur als Einschränkung der Redefreiheit auf. Wir machen hier doch kein Spiel über Serienmörder, es geht nicht um sinnloses Töten aus reinem Selbstzweck! Das Blut der Monster dann einfach von Rot in Grün umzufärben, halte ich für groben Unfug."
PC Games: Welches Alter würdest du denn empfehlen, um **The Witcher** spielen zu dürfen?
Madej: „Einem 16- oder 17-Jährigen kann man das Spiel meiner Meinung nach bedenkenlos zumuten. Es enthält nichts, womit sich Menschen in diesem Alter nicht ohnehin schon beschäftigt hätten! Zu einer glaubhaften Welt gehören ganz einfach auch Gewalt, Sexualität und tiefgreifende Probleme der Gesellschaft – so ist das Leben! Würden wir das verschleiern, hätten wir nichts anderes erschaffen als eine Lüge."

Das Spiel mündet in drei unterschiedlichen Endsequenzen!

So spielt es sich!

Geralt scheuchen Sie mit der Maus über den Bildschirm – ähnlich wie in **Titan Quest**. Die Perspektive ist frei dreh- und zoombar, der Einsatz der Tastatur zunächst überflüssig. Bei Kämpfen kommt ein Modell zum Einsatz, das Bioware (**KotOR, Baldur's Gate**) angeblich als das beste Kampfsystem aller Rollenspiele bezeichnet hat: Ein Klick auf den Gegner lässt Geralt zunächst mit Eisen– oder Silberschwert zustechen. Blinkt nun ein Icon am Gegner auf, klickt man schnell noch einmal – und löst einen Kombinationsangriff aus, durch Motion-Capture-Animationen rasant in Szene gesetzt. Für beide Waffen gibt es jeweils drei Kampfstile, außerdem kommen mehrere Angriffszauber, etwa Telekinese und Feuerbälle, zum Einsatz. Diese klicken Sie ebenso wie Tränke einfach nur per Icon an – wer will, darf aber auch Tastaturkürzel nutzen. Das steuert sich sehr intuitiv, allerdings bleibt abzuwarten, ob dieses System nicht auf Dauer langweilt.

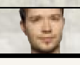
Ihren Charakter bauen Sie in rund 250 Talenten aus – darunter nicht nur Kampfeigenschaften, sondern auch das wichtige Brauen von Elixieren. Genretypisches Sammeln diverser Items lehnen die Entwickler allerdings ab: Nur selten nutzt Geralt andere Waffen, meist kommen seine Schwerter zum Einsatz. Die Rüstung wird nicht ausgetauscht, sondern mit der Zeit durch Upgrades verbessert. Ob Rollenspieler hier nicht etwas vermissen? (fs)



ZENSUR Trotz des Erwachsenen-Anspruchs müssen vielleicht einige Effekte für die deutsche Version weichen.

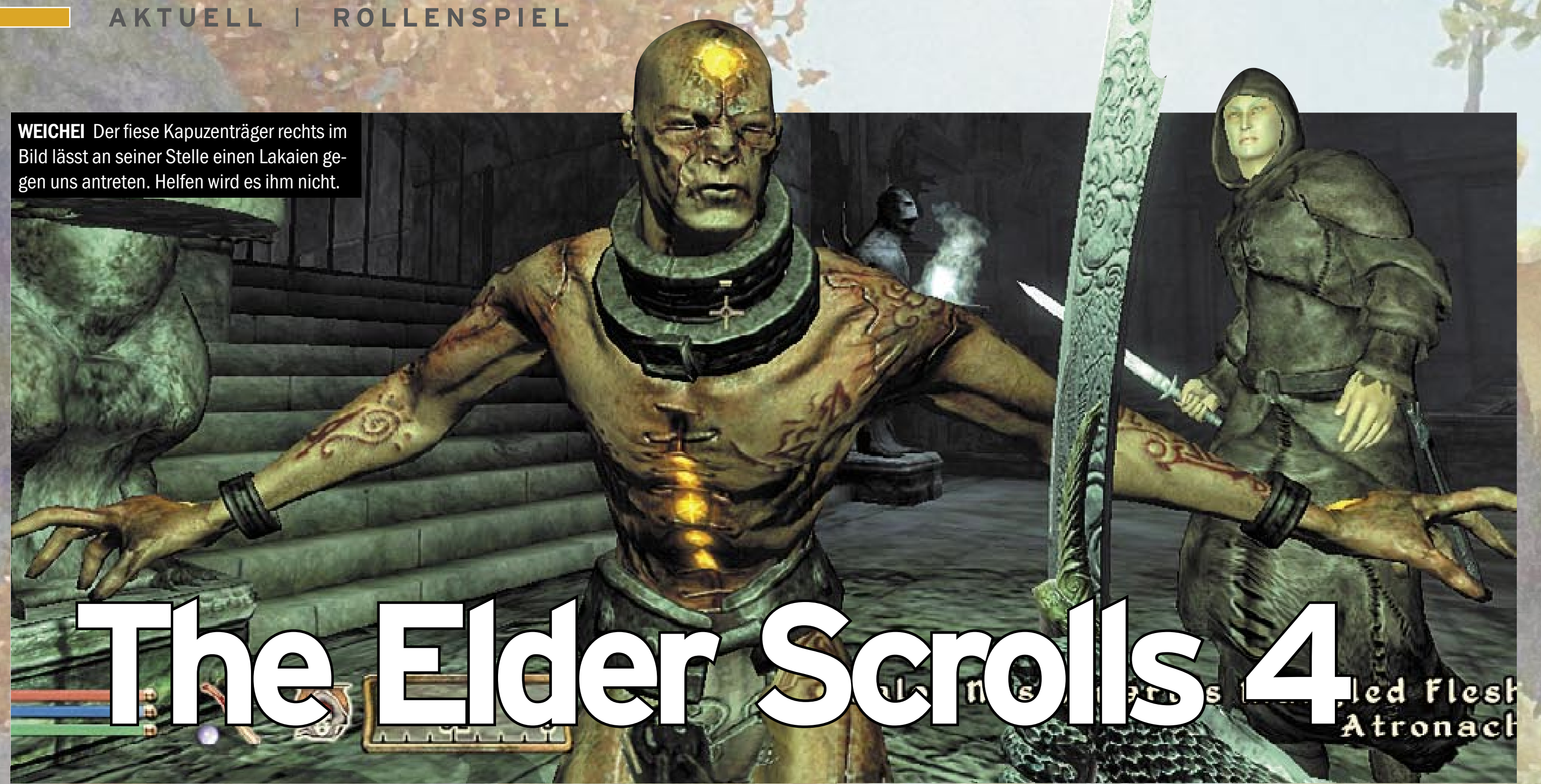


BEI DER ARBEIT Diese splitternackte Dämonin ist für Geralt sein täglich Brot – er ist ein professioneller Monsterjäger.

FELIX SCHÜTZ 

Keine Frage: Hier bahnt sich ein außergewöhnliches Spiel an! Eine wunderschöne Fantasy-Welt, knifflige Entscheidungen und ein Held der Sorte „Coole Sau" – das will ich spielen! Etwas skeptisch bin ich noch bei der Abwechslung: Als Rollenspieler will ich nun mal Items sammeln und meinen Helden vielfältig ausrüsten!

Entwickler: CD Projekt
Anbieter: Atari
Termin: Sommer 2007



WEICHEI Der fiese Kapuzenträger rechts im Bild lässt an seiner Stelle einen Lakaien gegen uns antreten. Helfen wird es ihm nicht.

The Elder Scrolls 4

INTERVIEW MIT PETE HINES

„Über 90 Prozent der Monster gab es in Oblivion noch nicht.“

PETE HINES ist PR- und Marketingchef bei Bethesda.

PC Games: Wie lange dauern die Abenteuer in Sheograths Welt? Wie groß ist sie überhaupt?
Hines: „Flächenmäßig sind die **Shivering Isles** etwa ein Viertel so groß wie die gesamte Spielwelt von **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Darin erwarten euch etwa 30 Stunden Abenteuer, aus denen natürlich auch leicht 40 oder 50 werden können – je nachdem, wie intensiv ihr euch beispielsweise jeden einzelnen Dungeon anschaut. Ein anderer Faktor: Manche Quests besitzen unterschiedliche Lösungswege, die euch vielleicht fünf, manchmal aber auch 30 Minuten kosten.“
PC Games: Eure zahlreichen Mini-Downloads waren sehr erfolgreich – warum entwickelt ihr jetzt eine komplette Erweiterung und nicht einfach weitere Online-Häppchen?
Hines: „Ein Add-on gibt unseren Designern mehr Möglichkeiten, eine spannende Geschichte zu erzählen, außerdem konnten sie sich so bei den Quests richtig austoben. Die Welt von **Shivering Isles** soll sich völlig von der aus **Oblivion** unterscheiden. Die Spieler begegnen Charakteren mit mehr Tiefe. Wir lassen den Abenteurern jetzt deutlich mehr Raum zum intensiven, atmosphärisch dichten Rollenspiel.“
PC Games: Lass uns mal kurz über die Download-Pferderüstung für rund zwei Dollar sprechen. Pete, was habt ihr euch denn bloß dabei gedacht?
Hines: „Weißt du, darüber lästern so viele Leute. Aber diese Rüstung wurde mehrere hunderttausend Mal heruntergeladen! Als wir sie zum ersten Mal angeboten hatten, war das eine Art Testballon – da haben wir einfach mit ein paar Download-Inhalten experimentiert. Und heute? Selbst heute kaufen immer noch Leute die Rüstung, um ihr Pferd zu verschönern!“
PC Games: Warum gibt es im Add-on eigentlich keinen reitbaren Untersatz wie im Hauptspiel?
Hines: (lacht) „Lord Sheogorath hasst Pferde.“
PC Games: Wie viele der Kreaturen, die die **Shivering Isles** unsicher machen, haben die Entwickler aus dem Vorgänger übernommen?
Hines: „90 bis 95 Prozent der Monster und Lebewesen, die sich auf den Inseln tummeln, gab es in **Oblivion** noch nicht. Manche treten zum ersten Mal in der Serie auf, andere kennen Insider vielleicht noch aus früheren **Elder Scrolls**-Titeln wie **Daggerfall**.“

Das Interview führte Roland Austinat.

BÖSER GOLEM Diesem sympathischen Burschen knöpfen Sie den Schlüssel zur Welt des Add-ons ab.

Shivering Isles | Endlich erbarmt sich Bethesda Softworks und spendiert Oblivion eine prächtige Erweiterung!

Sie haben in Tamriel schon alles gesehen, jede Quest gelöst, alle Tore zur Hölle geschlossen, überhaupt schwer den Auserwählten markiert und können trotzdem nicht genug bekommen?

Abhilfe ist in Sicht: Nach dem käuflich zu erwerbenden Luxus-Patch **Knights of the Nine** basteln die Programmierer von Bethesda an einem vollwertigen Add-on zum Überrollenspiel. Enthalten sind eine zusätzliche Welt, jede Menge neue Gegner und frische Aufgaben im Überfluss. Doch auch Helden, die noch nicht an die Grenzen des Machbaren gestoßen sind, dürfen sich getrost am neuen Inhalt versuchen, da sich der Schwierigkeitsgrad wie schon im Hauptspiel an den Level Ihres Charakters anpasst.

Geschenkt gibt es nichts

Wenn Sie das Portal in Niben Bay durchschreiten, finden Sie sich zunächst in Passwall wieder. Dort gilt es, einem riesigen Wächtergolem den Schlüssel zum neuen Land abzunehmen. Den überreicht er Ihnen natürlich nicht mit Kusshand, daher sollten Sie gut ausgerüstet sein oder einige verbündete Nichtspielercharaktere um sich scharen. Optional erfahren Sie von der Zauberin Belmnya Verenim – das ist die Schöpferin des Burschen – eine signifikante Schwachstelle.

Nachdem der Riese die Waffen gestreckt hat, dürfen Sie das Reich des Herrschers Sheogorath, einem dem Wahn verfallenen daedrischen Prinzen, betreten. Dort stehen Sie zunächst vor der Wahl Ihres Zielortes: Wollen Sie Mania im Nordwesten oder Dementia im Südosten betreten? Beide Regionen unterscheiden sich deutlich von Tamriel, der Spielwelt des Hauptspiels, und repräsentieren die gespaltene Persönlichkeit von Sheogorath.

Wahnsinn oder Paranoia?

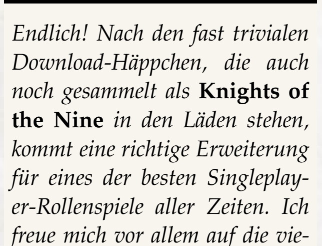
Mania strotzt nur so vor Farben und exotischen Formen. Es sprießen riesige quietschbunte Pilze aus dem Boden, in denen Sie sich mit nicht minder farbenfrohen Spinnenwesen konfrontiert sehen. Hier leben auch die engelsgleichen Aureal, die sich als Golden Saints (Goldene Heilige) bezeichnen und dem Erhalt von Recht und Ordnung widmen. Dementia dagegen kommt nebelverhangen, düster und trist daher. In den meist sumpfigen Abschnitten lauern schattenhafte Kreaturen auf ahnungslose Opfer. Außerdem trifft man hier die Mazgen, das machthabende Gegenstück zu den Aureal. In einer wichtigen Quest spielen Sie beide Gruppen sogar gegeneinander aus, denn nur so gelangen Sie in einen Dungeon, in dem sich ein begehrtes Artefakt befindet.

Des Pudels Kern

Der geplagte Prinz Sheogorath erklärt Ihnen sein grausames Dilemma: Sein Reich wird alle tausend Jahre in einem schrecklichen Feldzug namens Grauer Marsch in Schutt und Asche gelegt. Der Job des Spielers ist klar: Die Katastrophe verhindern.

An der grundlegenden Mechanik des Hauptspiels ändert das Add-on freilich nichts – **Shivering Isles** bietet massig neue Inhalte wie Quests, Dörfer, Städte und Dungeons. Doch das Erweiterungs-Pack enthält keine frischen Fertigkeiten oder Attribute, auch neue Rassen oder Klassen sucht man vergebens. Stattdessen gibt es in **Shivering Isles** reichlich neue Gegenstände, Zauber, Ingredienzen und Rezepturen. Damit offenbaren sich für Alchemisten traumhafte Möglichkeiten und Handwerker erschaffen nie da gewesene Waffen und Rüstungen – die Sie auch ins Hauptspiel mitnehmen dürfen. Die Quests sollen größer ausfallen als in **Oblivion** und oftmals mehrere Lösungswege anbieten. Schade: Die beliebten Reittiere des Hauptspiels sind im Add-on nicht unterwegs. (ph)

PETER HANTSCHE



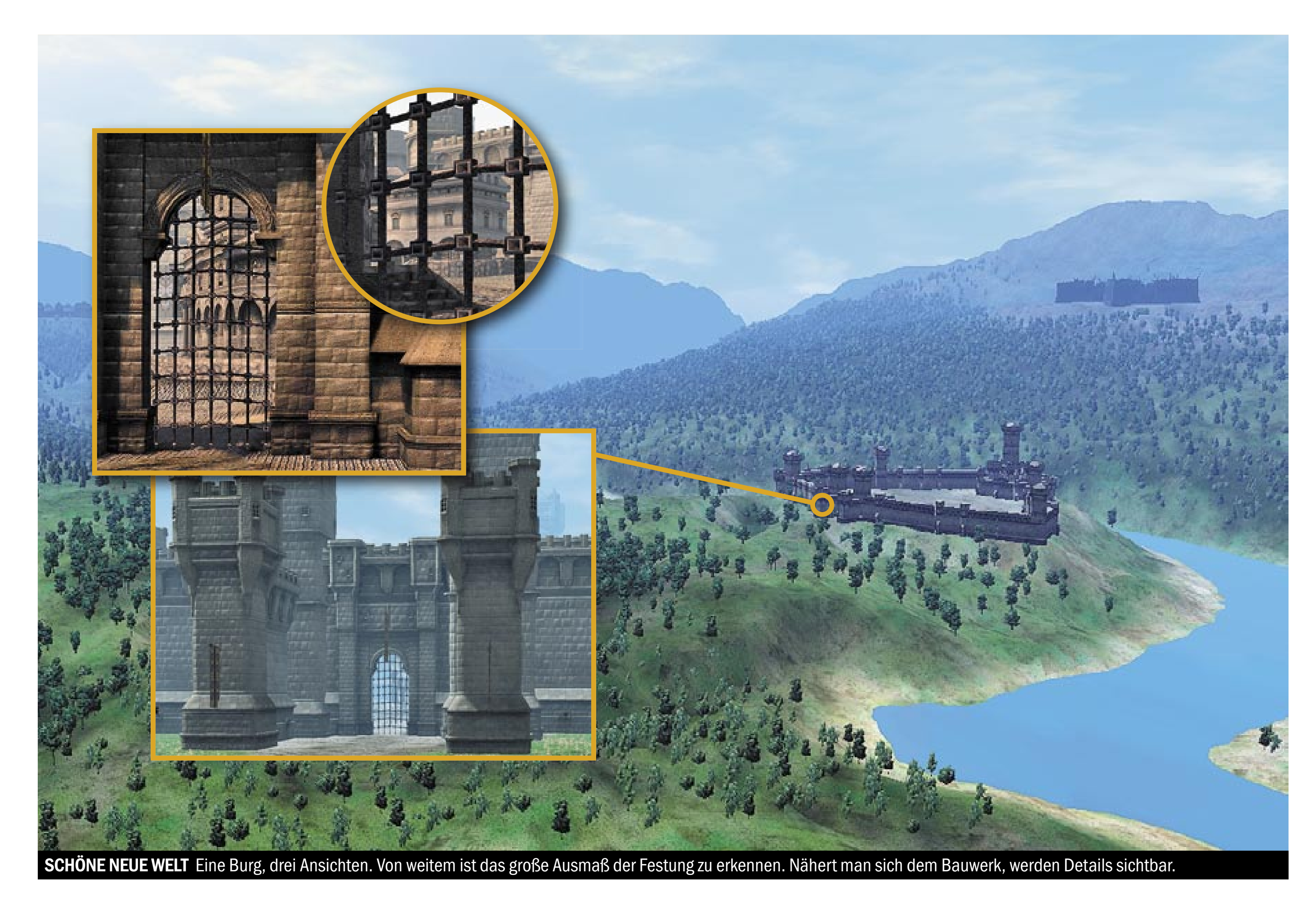
Endlich! Nach den fast trivialen Download-Häppchen, die auch noch gesammelt als ***Knights of the Nine*** *in den Läden stehen, kommt eine richtige Erweiterung für eines der besten Singleplayer-Rollenspiele aller Zeiten. Ich freue mich vor allem auf die vielen Quests in den optisch unverbrauchten Gebieten.*

Entwickler:	Bethesda
Anbieter:	Take 2
Termin:	2. Quartal 2007

FARBENFROH Die insektoiden Elytra in der Mania-Region sind kunterbunt – der Stil des Add-ons unterscheidet sich stark von dem des Hauptspiels.

GOLDEN SAINT Die junge Dame gehört zur Ordnungsmacht von Mania.

DRITTE PARTEI Die mysteriöse dritte Fraktion auf den Inseln stellen die Kristallritter.



SCHÖNE NEUE WELT Eine Burg, drei Ansichten. Von weitem ist das große Ausmaß der Festung zu erkennen. Nähert man sich dem Bauwerk, werden Details sichtbar.

Two Worlds

Wunderschöne Landschaften und gleichzeitig moderate Hardware-Anforderungen – geht das? Ja, wenn man Reality Pump Glauben schenkt.

Elf Fakten zum Spiel

In Two Worlds steckt viel Arbeit. Zahlen und Fakten zur Produktion:

- **1 Million** harte Arbeitsstunden stecken bereits in dem Projekt **Two Worlds**.
- **10.000 bis 30.000** Polygone werden für jeden Charakter verwendet.
- **30 km²** umfasst die Spielwelt (die Unterwelt nicht mitgerechnet).
- **Ungefähr 1.000** Rüstungsmodelle wurden ins Spiel integriert.
- **Über 600** verschiedene Waffen aller Art wurden für das Rollenspiel modelliert.
- **100** Entwickler arbeiten derzeit fieberhaft an der Fertigstellung des Spiels.
- **50 bis 60** NPCs leben in jeder Stadt.
- **10 bis 20** NPCs treffen Sie in Dörfern.
- **5** große Städte gibt es in Antaloor.
- **50** Dörfer gilt es zu erkunden.
- **120** Minuten lang ist der orchestrale Soundtrack von **Two Worlds**.

Mit jedem Satz hört man, wie stolz die Entwickler von Reality Pump auf ihr „Baby" sind. Ihr kommendes Rollenspiel **Two Worlds** begeisterte schon auf den ersten veröffentlichten Bilder durch eine detailreiche Welt, die Genregrößen wie **Gothic 3** oder **Oblivion** leicht das Wasser reicht und sie im Rennen um das schönste Rollenspiel sogar übertrumpfen könnte. In einem ausführlichen Interview hat uns der technische Direktor Miroslav Dymek verraten, mit welchen Tricks die Entwickler die Welt von Antaloor mit Leben erfüllt haben.

Selbst gemacht

Eine glaubwürdige Spielumgebung braucht vor allem eine gelungene Vegetation. Die Bäume und Sträucher in **Two Worlds** stammen aus einem Tool namens „TreeGen", dass die Entwickler genau wie „ParticleGen" komplett eigenhändig programmiert haben. „Wir sind unabhängig von den Produkten anderer und können bei Problemen schnell und direkt handeln", meint Miroslav dazu. Zudem sind die Tools perfekt aufeinander abgestimmt und ermöglichen dadurch sehr effizientes Arbeiten.

Illusion einer Welt

Aber Bäume allein machen kein Rollenspiel-Universum aus. Tiere und NPCs bevölkern die Gebiete von Antaloor und sorgen mit individuellen Tagesabläufen für eine glaubwürdige, lebendige Welt. So treffen Sie die Charaktere tagsüber bei der Arbeit, abends jedoch in der örtlichen Taverne. Noch später ziehen sie sich dann zum Schlafen zurück. Jeder einzelne der NPCs ist ansprechbar und verrät entweder wichtige Quests oder tratscht über das Wetter. Für flüssige Bewegungsabläufe wurden aufwendige Motion-Capture-Aufnahmen gemacht. Allein über 500 nichtmagische Kampfszenen sind so entstanden. „Ich glaube kaum, dass Spieler heutzutage noch viel Freude daran haben, wenn die Kampfanimationen ruckelig ablaufen", erklärt Miroslav diesen Schritt.

Beim Schlagabtausch haben sich die Entwickler am mittelalterlichen Vorbild bedient, Realismus wird groß geschrieben.

Zurück zu den Bäumen: Um die Rechner-Anforderungen moderat ausfallen zu lassen, bedient sich die Grafik-Engine eines Tricks: „Jedes Objekt darf nur in dem LOD (Level of Detail; der Detailgrad eines Objekts) dargestellt werden, in dem es auch sichtbar ist. Verdeckte Objekte werden überhaupt nicht gerendert. Geht der Spieler in eine Richtung, muss die Engine „vorausdenken" und schnell im Hintergrund die Daten nachladen, die demnächst gebraucht werden könnten.", so Dymek. Geschickt gesetzte Beleuchtungseffekte, Umgebungsgeräusche, Schauspieler für Sprache und Bewegung sowie ein stimmiger Soundtrack runden das Ganze ab.

Xbox 360 gegen PC

Da **Two Worlds** parallel für Konsole und PC entwickelt wird, machten sich einige Sorgenfalten auf unserer Testerstirn breit. Mit Grausen erinnerten wir uns an das Inventar aus **Oblivion**, das von der Xbox-360-Version stammte und für den Mausgebrauch kaum geeignet war. Aber Miroslav wiegelt ab: „Das haben wir jeweils angepasst."

PC-Spieler brauchen sich auch in Sachen Betriebssystem vorerst keine Sorgen zu machen: **Two Worlds** wird sowohl Windows XP als auch das folgende Windows Vista unterstützen. Mit Microsofts kommender Live-Anywhere-Plattform erkunden **Two Worlds**-Spieler beider Lager aber vorerst nicht gemeinsam die Mehrspielerwelt. Für die Kombination beider Systeme ist zwar schon eine Lösung gefunden, allein die Unterstützung der Live-Plattform fehlt zurzeit noch. Hungrig gewordene Spieler müssen sich übrigens bis zur Fertigstellung des Spiels gedulden, um eigene Schritte in der Fantasy-Welt zu unternehmen: Eine Demo ist momentan nicht geplant: „Es ist unheimlich schwierig, ein komplexes Universum wie das von **Two Worlds** in einer Demo unterzubringen. Das Verhalten der Spieler hat oftmals einen globalen Einfluss. Die Folge wäre, dass ein ganz anderer Eindruck vom Spiel entsteht, als es in Wirklichkeit ist", so Miroslav. Dennoch können sich die Entwickler vorstellen, eine Art Schnupper-Abo über einen Games-on-Demand-Service anzubieten, um Interessenten die Möglichkeit einzuräumen, das Spiel ohne eine Kaufverpflichtung anzutesten.

Was brauche ich denn nun?

Zum Schluss haben wir dem technischen Direktor sogar noch konkrete Hardware-Angaben über **Two Worlds** entlockt. So soll ein 2-GHz-Prozessor mit 512 MB RAM ausreichen, um Antaloor zu erforschen. Und wie sieht die ideale Konfiguration aus? „Mehr als ein GB RAM bringt keinen Vorteil. Zu empfehlen ist eine gute Grafikkarte, die Geschwindigkeit ist das Wichtigste. Mehrkern-CPUs wie etwa der Intel Core Duo oder AMDs Athlon 64 FX werden sehr gut unterstützt und verringern die Ladezeiten." Die Technik stimmt also. Bleibt zu hoffen, dass auch die anderen Spielelemente wie Handlung, Atmosphäre und Benutzerfreundlichkeit mit ebenso viel Sorgfalt bedacht werden. Wir warten gespannt auf das endgültige Ergebnis. (rh)

INTERVIEW MIT MIROSLAV DYMEK

„Das ist einfach eine Frage des guten Geschmacks ..."

PC Games: Was macht die Technologie von **Two Worlds** so besonders?

Dymek: „Es ist einfach umwerfend, welche Leistungen unser Team aus den verschiedenen Hardware-Komponenten wie Grafikkarte oder Prozessor herausgekitzelt hat. Das Geheimnis unseres Erfolgs liegt meines Erachtens darin, dass wir sämtliche Tools selbst programmiert haben und dadurch eine maximale Leistungsausbeute möglich ist."

PC Games: Welcher technologische Aspekt war am schwierigsten zu entwickeln? Worauf seid ihr besonders stolz?

Dymek: „Eine der großen technischen Herausforderungen während der Entwicklung von **Two Worlds** war es, den hohen Detailgrad im Spiel zu erreichen, den wir uns vorgenommen hatten, ohne die Hardware-Grenzen zu überschreiten. Wir hatten es uns von Anfang an in den Kopf gesetzt, dem Spieler eine offene, lebendige und abwechslungsreiche Welt zu präsentieren. Jetzt haben wir es tatsächlich geschafft, einen enorm hohen Grafiklevel zu erreichen und gleichzeitig auch noch innerhalb der von Speicherseite gegebenen Einschränkungen zu bleiben. Die geschickte Kombination von ausgefeilter Beleuchtung und vielschichtigen Texturen erzeugt die perfekte Illusion einer lebenden Welt."

PC Games: Wie wichtig war euch das Motion-Capturing-Verfahren? Andere Entwickler animieren ihre Figuren ja lieber von Hand ...

Dymek: „Um mit einer Floskel zu antworten: Das ist einfach eine Frage des guten Geschmacks ... Aber im Ernst: Wer heutzutage mit einem Spiel neue Maßstäbe in einem Genre setzen will, muss auch die entsprechende Technologie verwenden. Und dazu gehört natürlich auch Motion Capturing. Wir haben zum Beispiel alleine für die nichtmagischen Kampfszenen über 500 unterschiedliche Animationen aufgenommen. Wir wollten ein möglichst naturgetreues, mittelalterliches Kampfsystem integrieren. Deshalb ist es natürlich nicht möglich, mit einer schweren Metallrüstung Flugrollen zu machen oder mal eben einen Meter in die Luft zu springen. Die für das Motion Capturing engagierten Profis kennen sich im Kampf unter mittelalterlichen Voraussetzungen bestens aus und konnten solche Logikfehler von Anfang an unterbinden."



M. DYMEK ist technischer Direktor bei Reality Pump.

PC Games: Das Spiel wird ja für den PC und für die Xbox 360 entwickelt. Gibt es Unterschiede, nicht nur technologischer, sondern auch spielerischer Art?

Dymek: „Die beiden Versionen für PC und Xbox 360 werden inhaltlich identisch sein. Das heißt, es stehen dieselben Quests zur Verfügung, die gleichen Monster können besiegt werden und der Spieler taucht in genau dieselbe Welt ein. Deshalb haben wir auch keine Präferenzen für eine bestimmte Umsetzung. Sowohl PC als auch Xbox 360 haben ihre Reize. Aber weder PCler noch Konsoleros werden sich über Steuerung und Interface ärgern, denn das haben wir jeweils angepasst."

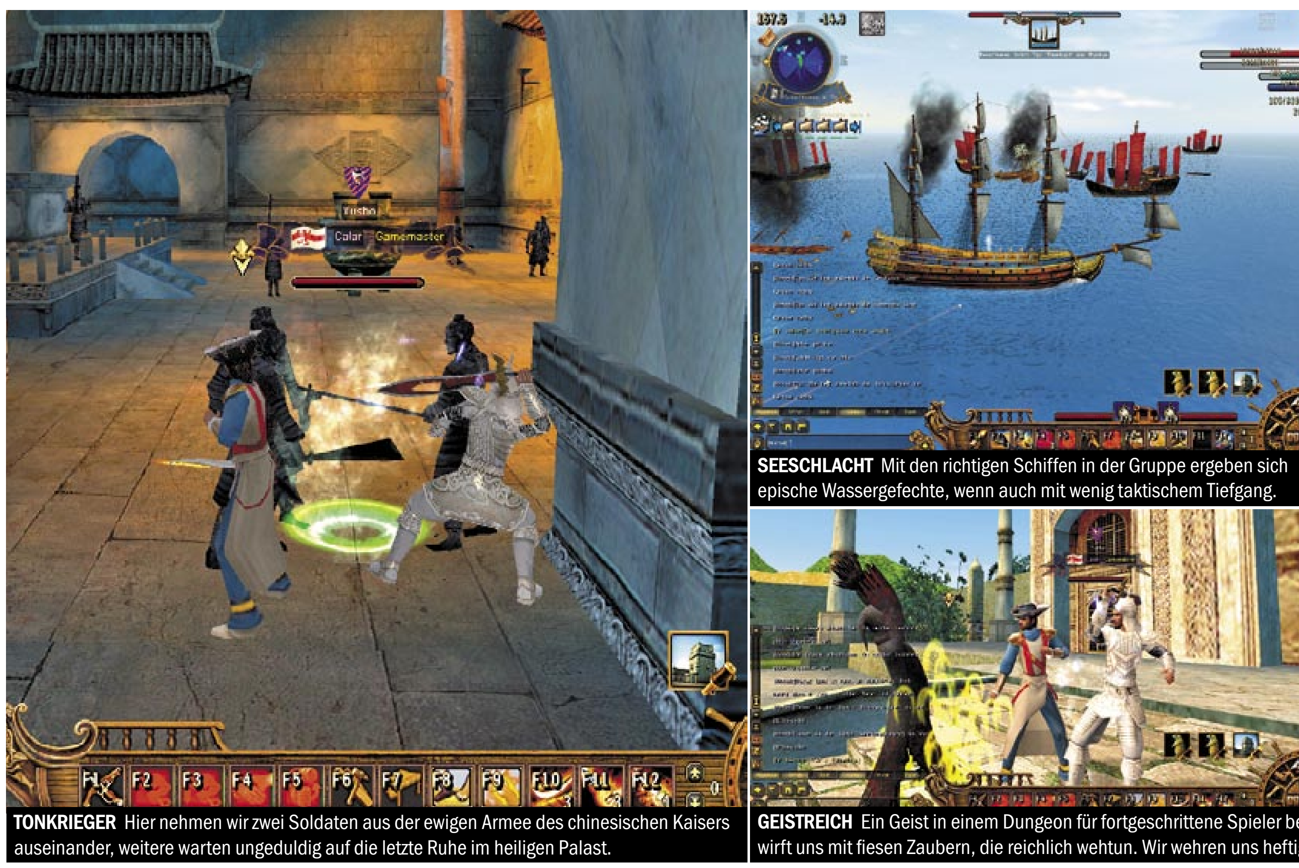
PC Games: Wird die Engine DirectX 10 unterstützen?

Dymek: „Wir haben uns ausführlich mit den neuen Möglichkeiten von DirectX 10 beschäftigt, konnten allerdings [...] keine entscheidenden Vorzüge gegenüber der aktuellen Version feststellen. Deshalb spielt für uns zurzeit auf jeden Fall Windows XP und DirectX 9 die entscheidende Rolle."

PC Games: Wird es einen Editor geben, mit dem Fans eigene Inhalte erstellen können?

Dymek: „Wir wollen mit **Two Worlds** eine starke RPG-Marke erschaffen und wissen natürlich, dass das ohne eine lebendige Community nicht funktioniert. Deshalb haben wir Überlegungen zu einem Editor ganz bestimmt auf unserer Liste stehen. Ehrlich gesagt konzentrieren wir uns zurzeit aber völlig auf die Fertigstellung des eigentlichen Spiels mit Einzel- und Mehrspieler-Option."

GITTERBÖSE Kreaturen wie dieser Ork bestehen aus bis zu 30.000 Polygonen. Die Fieslinge gehören dennoch zu den hässlichsten Wesen in Antaloor.





SEESCHLACHT Mit den richtigen Schiffen in der Gruppe ergeben sich epische Wassergefechte, wenn auch mit wenig taktischem Tiefgang.

TONKRIEGER Hier nehmen wir zwei Soldaten aus der ewigen Armee des chinesischen Kaisers auseinander, weitere warten ungeduldig auf die letzte Ruhe im heiligen Palast.

GEISTREICH Ein Geist in einem Dungeon für fortgeschrittene Spieler bewirft uns mit fiesen Zaubern, die reichlich wehtun. Wir wehren uns heftig.

Bounty Bay Online

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen: High-Level-Content, angespielt in der Welt der Edelmänner, Forscher, Händler und Piraten.

Bounty Bay Online ist ein Online-Rollenspiel mit erfrischend elfen- und orkfreiem Setting. Es orientiert sich an der realen Geschichte des 15. bis 16. Jahrhunderts und ist angelehnt an allerlei bekannte Mythologien. Die Publisher waren so freundlich, uns einen hochgestuften Adligen zu stellen, mit dem wir an der Seite eines Gamemasters die Beta-Version ein wenig aufgemischt haben.

Am Anfang ist das Boot

Sie starten als Leichtmatrose auf der Gloria, von der aus Sie mit Ihrer eigenen Nussschale über ein kleines Seeschlacht-Tutorial nach Alexandria gelangen. Hier gibt es die ersten Quests und Möglichkeiten, seine Kampfkünste an Strandkrebsen oder Fasanen hochzuleveln. Überhaupt ist alles „Learning by Doing". Wer viel den Säbel schwingt, entwickelt sich zu einem guten Fechter. Häufiges Segeln erzeugt einen guten Kapitän. Eine Gesamtstufe Ihres Charakters wie in **WoW** gibt es in dem Sinne nicht.

Die Dungeons im Spiel sind allen Spielern frei zugänglich. Haben Sie oder Ihre Gruppe jedoch eine Quest, welche einen Dungeon betrifft, betreten Sie stattdessen eine private Instanz.

Haustier gefällig?

Wer sich selbst genug trainiert hat und keinen zweiten Helden anlegen möchte, hat die Option, sich mittels speziellen Lockfutters ein Tier zu zähmen. Es ist dann jederzeit per Pfeife aufrufbar. Jedoch sollte man nicht dem Irrglauben verfallen, dass ein starkes Wildtier – etwa ein Bär – auch direkt einen kräftigen Gefährten abgibt. Haben Sie einen Vierbeiner unter Ihren Fittichen, startet dieser bei Level 1 und Sie müssen ihn trainieren und füttern, was finanziell durchaus große Dimensionen annimmt. Des Weiteren verfügt Ihr Begleiter über einen Treuewert – bei schlechter Behandlung sinkt dieser. Sinkt die Anhänglichkeitswert zu stark, gehorcht Ihnen das Schoßtier erst nicht mehr und greift Sie eventuell sogar an.

Schülerhilfe

Fortgeschrittene Spieler dürfen Lehrlinge um sich scharen, die in Anwesenheit des Meisters schneller leveln. Der Lehrer erhält im Gegenzug Bonuspunkte für die Fortschritte seiner Schützlinge, die er gegen exklusive Gegenstände wie spezielle Rüstungen eintauscht.

Natürlich ist es möglich, dass sich mehre Helden zu einer Gilde formieren. Das ist besonders für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP) interessant, da Gilden in der Lage sind, Städte zu erobern und zu verteidigen. Sie erweitern somit ihren Einfluss in der Welt. Übrigens: Hat Sie ein Spieler verärgert, dann schreiben Sie doch in einem Gasthaus ein Kopfgeld auf ihn aus, um Mitspieler für Ihren Gerechtigkeitssinn zu instrumentalisieren. (ph)

PETER HANTSCHE



Das Szenario ist für Online-Rollenspiele unverbraucht. Jedoch leidet die Beta-Version noch an vielen Kinderkrankheiten. Unverständlich, da ***Bounty Bay Online*** *in Asien schon seit über einem Jahr läuft. Bessern die Entwickler bis zum Release nach, steht für Piratenfans eine nette Alternative ins Haus.*

Entwickler: Yusho
Anbieter: Frogster Interactive
Termin: 22. Februar 2007


RED
OCEAN

MOST WANTED

PRÄSENTIERT VON



Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.300 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen fünf vielversprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys. Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 03/07

1. Dragon Age
2. Timeshift
3. Colin McRae: Dirt
4. Vanguard: Saga of Heroes
5. FM 07: Verlängerung

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

1. Blacksite: Area 51 — Seite 62
Ego-Shooter von Midway Games

2. Turok — Seite 64
Ego-Shooter von Buena Vista Games

3. Sins of a Solar Empire — Seite 66
Echtzeit-Strategiespiel von Stardock

4. Aion: The Tower of Eternity — Seite 68
Online-Rollenspiel von NC Soft

5. Paradise City — Seite 69
Action-Rollenspiel von Frogster

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte den Namen und die Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Activision, Atari, Deep Silver, Electronic Arts und Frogster.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 14. März 2007.

Gewinnspielpreise für über 1.300 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



3x Arthur und die Minimoys, 2x Kino Mogul, je 1x Mega Games Red, Action Box & Tycoon Box (je € 40,-)

15x Tomb Raider: The Action Adventure (je €20,-)



5x Bounty-Bay-Online-Fanpaket (je € 50,-)

6x Die Sims Lebensgeschichten (je € 35,-)

5x World Series of Poker: Tournament of Champions, 3x Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption (je € 30,-)

CREATIVE



STEREO



SURROUND

Unglaublich realistisch

Seit 25 Jahren steht Creative für realistische Surround-Effekte in Spielen, Filmen und Musik. Mit preisgekrönten Audiotechnologien wie Sound Blaster oder X-Fi Xtreme Fidelity setzen wir Standards für Digital Entertainment.

Diese langjährige Erfahrung ist die Basis für die Entwicklung unserer Lautsprecher. Sie liefern beste Performance und hohe Klangtreue und versetzen dich direkt ins Spielgeschehen.

Du willst echten Surround-Klang erleben und deinem Gegner immer einen Schritt voraus sein? Vertraue auf die Lautsprecher von Creative.

Glaube was du hörst.



INSPIRE T6100

Perfektes System für Gaming- und Entertainment-PCs oder Notebooks. Geeignet für den Anschluss an eine Sound Blaster X-Fi Soundkarte.

INSPIRE® T6100

de.europe.creative.com



1.



SCHICK Dank der Unreal-Engine 3 sehen diese futuristischen Gegner beängstigend gut aus.

IM EINSATZ Ihren beiden Teamkameraden erteilen Sie rudimentäre Befehle. Dennoch ist Blacksite kein Taktik-Shooter!

Blacksite: Area 51

Und wieder einmal tun Außerirdische das, was sie scheinbar am besten können: den Planeten Erde heimsuchen.

Die Wahrheit ist irgendwo da draußen – das pflegte schon Fox Mulder in **Akte X** zu sagen. Da draußen, damit ist unter anderem der US-Militärstützpunkt Area 51 im Bundesstaat Nevada gemeint. Dort finden angeblich seit Jahrzehnten geheime Experimente mit Strahlenwaffen, Zeitmaschinen und Flugzeugen auf Basis außerirdischer Technologie statt. In Midways Ego-Shooter **Blacksite: Area 51** besuchen Sie diese Militärbasis erst gegen Spielende. Zuvor behaupten Sie sich im Irak und danach als heimkehrender Veteran im Städtchen Rachel gegen allerlei Alien-Widersacher. In einem spielbaren Level machten wir Bekanntschaft mit drei verschiedenen Außerirdischen: biomechanische Wesen, die selbst nach schweren Treffern mit einem Teil ihres Körpers weiter gegen uns kämpfen, humanoide Krieger und insektenartige Biester, die an die Ant Lions in **Half-Life 2** erinnern.

Drei Freunde sollt ihr sein

Stets an Ihrer Seite: zwei unkaputtbare Kameraden, denen Sie milde Taktik-Kommandos wie „Tür aufsprengen" und „Stellung einnehmen" geben. Dabei ist **Blacksite: Area 51** keine Konkurrenz für **Rainbow Six**: „Wir entwickeln kein Spiel für Hardcore-Taktiker, bei uns steht schnelle Action im Mittelpunkt", erklärt Producer Zach Wood.

Neben zahlreichen weiteren Gegnertypen, darunter ein haushoher Wurm, der uns mit lautem Gebrüll den Weg versperrt, sind auch steuerbare Zivil-, Militär- und außerirdische Fahrzeuge sowie reichlich Mehrspielermodi in Planung. Autorin Susan O'Connor wacht derweil darüber, dass die Story genügend Überraschungen bereithält. (ra)

Entwickler: Midway Studios Austin
Anbieter: Midway Games
Termin: Sommer 2007

... im Vergleich mit

Rainbow Six Vegas

- **GRAFIK** Beide Spiele nutzen die schwer angesagte **Unreal**-Engine 3 und schenken sich damit nichts.
- **SZENARIO Rainbow Six Vegas** spielt im Zockerparadies Las Vegas. Auch **Blacksite: Area 51** zieht es in den US-Bundesstaat Nevada, doch Sie starten Ihr abwechslungsreiches Abenteuer im heutigen Irak.
- **KI** In **Rainbow Six Vegas** müssen Sie Ihr Vorgehen planen, um nicht im Kugelhagel der Terroristen zu enden. **Blacksite: Area 51** setzt auf kurze taktische Manöver wie das Aufsprengen einer Tür. Ihre Handlungen beeinflussen die Moral Ihrer Kameraden.
- **MULTIPLAYER Blacksite: Area 51** bietet Mehrspieler-Standardkost wie Deathmatch und Capture the Flag, einen Koop-Modus und einige noch unangekündigte Spielmodi.
- **STORY** Die Geschichte von **Blacksite: Area 51** wartet mit einer großen Überraschung auf – in **Rainbow Six Vegas** geht es dagegen eher geradlinig zur Sache.

INTERVIEW MIT ZACH WOOD

„Früher kamen Story-Schreiber als Letzte an Bord."



ZACH WOOD ist Producer bei Midway Games.

PC Games: Schon wieder ein Spiel mit der **Unreal**-Engine 3 – sehen die Shooter nicht langsam alle gleich aus?
Wood: „Für das letzte **Area 51** haben wir eineinhalb Jahre lang nur an der Grafik-Engine gestrickt. Die dafür eingesparte Zeit kommt nun unseren Designern zugute. Das bedeutet für die Spieler: spannendere, abwechslungsreichere Levels."
PC Games: Blacksite: Area 51 dürfte das erste professionelle Spiel vor dem aktuellen Hintergrund des Irak-Kriegs sein. Ein Kommentar zur politischen Weltlage?
Wood: „Sicherlich, es geht ja um die heutige Welt. Das betrifft jeden Menschen, man macht sich Sorgen über die globalen Folgen des Irak-Kriegs, es ist uns sehr wichtig, dieses Gefühl im Spiel zu vermitteln. Früher kamen Autoren als Letzte an Bord, um einem Spiel die Story zu verpassen. Heute setzen wir uns schon von Beginn mit ihnen zusammen. Das sorgt meiner Meinung nach für ein insgesamt besseres Spielerlebnis."
PC Games: Ganz direkt gefragt: Seid ihr für oder gegen den Krieg?
Wood: (lacht) „Spielt **Blacksite: Area 51**, dann wisst ihr es."

Sagenhaft!

Holen Sie sich jetzt 3 Ausgaben von PC GAMES mit DVD im Miniabo und den original World-of-Warcraft-Kalender 2007 für nur 9,90 Euro! Zuschlagen, solange der Vorrat reicht!

Mit World of Warcraft durch 2007!

World of Warcraft ist das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten – und ein Ende der Erfolgsgeschichte ist noch lange nicht in Sicht!

Der offizielle WoW-Kalender 2007 verwöhnt Sie jeden Monat mit den schönsten Motiven aus der wunderbaren Online-Welt. Dazu gibt es jede Menge Informationen zum Spiel und umfangreiche, allmonatliche Glossare. Ob Horde oder Allianz – hier findet jeder sein persönliches Lieblingsmotiv! Maße: 29,5 x 29,5 cm (29,5 x 59 cm)

KALENDER 2007

WORLD OF WARCRAFT

panini COMICS

www.paninicomics.de

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

WoW-Kalender 2007 (Art.-Nr.: 003049)

(Angebot nur gültig solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 20

2.


NATURGEWALT Im Kampf Mensch gegen Dinosaurier steht Turok zwischen den Fronten und muss sich gegen beide Seiten wehren.

Turok

Seinen bislang letzten Auftritt hatte Echsenjäger Turok 2002 – nun kehrt er auf den PC zurück. Zumindest hoffen wir das.

Irgendetwas muss dieser Mann gegen Dinosaurier haben. Vielleicht liegt es daran, dass sie ihn bei jeder Gelegenheit fressen wollen. Denn Joseph Turok legt sich schon seit einer Dekade in insgesamt fünf Spielen mit den prähistorischen Viechern an. Seinen bislang letzten Auftritt hatte der Indianer im Spiel **Turok Evolution** aus dem Jahr 2002. Seitdem sind die Vermarktungsrechte von Acclaim an Buena Vista Games gewandert. In deren Auftrag entwickelt Propaganda Games jetzt den neuesten Teil der Dinohatz: Mit spektakulärer **Unreal**-Engine-3-Grafik und jeder Menge Feuerkraft soll der Ego-Shooter Ende 2007 durchstarten. Bislang allerdings offiziell nur für die Konsolenfraktion. Da **Turok** noch auf der E3 2006 als PC-Titel angekündigt wurde, gehen wir stark davon aus, den Videospiel-Veteranen auch auf dem PC begrüßen zu dürfen.

Mit Pfeil und Bogen

Gegen die Dinobrut hat Turok, wie seit zehn Jahren, einen ganzen Haufen schlagkräftiger Waffen im Gepäck. So kann der Indianer nicht nur mit seinem Bogen ziemlich gut umgehen, sondern rückt den Biestern auch mit Scharfschützengewehren, Pistolen oder Flammenwerfern auf den Echsenleib. Aber nicht nur Urzeitmonster zählen zu Turoks Feinden. Auch menschliche Gegner stellen sich ihm immer wieder in den Weg. Sind sie in der Überzahl, kreisen die Schurken den Dinojäger ein oder schießen von einem Jeep auf den Helden. Den darf Turok übrigens auch selbst durch den Dschungel steuern. Zur Story ist bisher noch nichts bekannt. Wir freuen uns auf eine actionreiche Dinohatz, hoffentlich auch auf dem PC. (rh)

Entwickler: Propaganda Games
Anbieter: Buena Vista Games
Termin: 4. Quartal 2007

… im Vergleich mit

Prey

- **HELD** Die Protagonisten beider Teile sind Indianer und damit eine Randgruppe unter Actionhelden. Beide Haudegen gibt es schon seit über zehn Jahren: **Prey** wurde 1995 angekündigt, das erste **Turok** erschien 1996.
- **SZENARIO** Der eine kämpft gegen Außerirdische, der andere gegen Dinosaurier. Beide Gegnertypen sehen aber gleichermaßen zum Fürchten aus.
- **GRAFIK Turok** nutzt die moderne **Unreal**-Engine 3. **Prey** setzt auf die **Doom 3**-Engine und zaubert damit eine beängstigende Alien-Atmosphäre mit Ekelfaktor.
- **WAFFEN** Fremdartige und futuristische Schießprügel ebnen dem Helden aus **Prey** den Weg. Joseph Turok greift zu weniger abgedrehtem Ballerwerk: So wehrt er sich auch mal mit dem Messer gegen T-Rex und Co.
- **FAHRZEUGE** Dinojäger Turok steigt in seinem Abenteuer in Jeeps und andere Fahrzeuge, der Indianer Tommy setzt sogar Alien-Raumschiffe gegen die Invasoren ein.


FLEISCHTONNE Dieser gewaltige T-Rex ist nicht so leicht kleinzukriegen.


MAHLZEIT MENSCH Flinke Raptoren stürzen sich im Rudel auf einen Soldaten.

3.

LASERSALVE Die Bewaffnung Ihrer Schiffe wählen Sie selbst. Jede Kriegspartei verfügt über ihr eigenes, passendes Arsenal.

KOMMANDOBRÜCKE Das Interface zeigt Ihnen ausgewählte Einheiten und Ihre Rohstoffe – sowie weitere Aktionen in Untermenüs.

GROSSANGRIFF Das Design mancher Schiffe erinnert an **Homeworld**. Im Weltraum lassen sich frei schwebende Stationen errichten.

Sins of a Solar Empire

Das galaktische Echtzeit-Strategiespiel bietet vielfältige Raumschiffe, eine echte Story und sieht verdammt gut aus.

Große, mächtige Imperien neigen zu einem gewissen Totalitarismus und pflegen für gewöhnlich einen eher wenig einfühlsamen Umgang mit Wettbewerbern. So auch geschehen in **Sins of a Solar Empire**. Doch die einstigen Sünden des Handelsimperiums TEC werden nun gesühnt, denn sowohl die Exilantenfraktion namens Advent als auch die uralte Rasse der Vasari greifen ins ruchlose Gebaren der Händler ein.

All-Machtfantasie

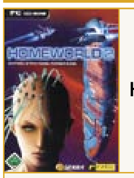
Vor dem Hintergrund einer zehntausend Jahre zurückreichenden Geschichte kommandieren Sie in **Sins of a Solar Empire** Raumschiffe in bester Echtzeit-Strategie-Manier. Zuerst müssen Basen errichtet und Rohstoffe genutzt werden, dann schicken Sie Ihre Kämpfer durchs All. Direkt auf Planeten kämpfen Sie im Gegensatz zu **Empire at War** zwar nicht, dafür sind die rotierenden Himmelskörper Ihr wichtigster Rohstofflieferant. Die seit Newtons Äpfeln bekannte Gravitation lässt sich auch bei Kämpfen strategisch nutzen, wenn Sie etwa gegnerische Einheiten von Planeten anziehen lassen.

Micromanagement, das Hantieren mit einzelnen Einheiten, erwartet Sie auf Ihrer Kommandobrücke nicht. Wichtiger ist es, Ihre Raumschiffe richtig auszurüsten und die Spezialfähigkeiten einzusetzen, die jeder Stahlkoloss mit sich bringt. Dabei unterscheiden sich die drei Parteien merklich. Die TEC-Fraktion etwa begann erst kürzlich mit der Entwicklung eigener Kampfschiffe – so sind die Truppentransporter simple Umbauten von Cargo-Vehikeln. Die Kampf-Flieger wecken mit Spezialfertigkeiten wie der Gauss-Kanone schnell Erinnerungen an andere Raumgefechtsspiele à la **Star Wolves 2**. Anders hingegen die Advent-Fraktion, welche mit paranormalen Fähigkeiten – Telekinese, vorgetäuschten Einheiten – die Schlacht für sich entscheidet. Ähnlich den **Starcraft**-Arbitern fliegen die Vasiri-Krieger aufs Schlachtfeld, die mit ihrer überlegenen Technik praktische „Tunnel" durchs All legen und Einheiten auch mal in einer Raumzeit-Schutzhülle verbergen.

Außerdem ermöglicht die Ansicht komfortables Zoomen vom Imperium bis zur einzelnen Schlacht. Gepaart mit über drei Stunden Musik macht das „sündige" Spiel derzeit einen hervorragenden Eindruck! (bur)

Entwickler: Ironclad
Anbieter: Stardock
Termin: August 2007

... im Vergleich mit



Homeworld 2

- **GRAFIK Homeworld 2** besaß eine für seine Zeit sehr gute Grafik – das ist aber drei Jahre her. **Sins of a Solar Empire** setzt reichlich Effekte wie Bloom, Environment-Mapping und Specular Lighting ein.
- **SETTING** Eine einzige Rasse war bei **Homeworld 2** spielbar: Als Kushan bekämpften Sie die Vagyr. **Sins of a Solar Empire** bietet Ihnen drei Rassen.
- **STRATEGIE** In **Homeworld 2** folgten Sie streng dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, was auch einiges an Micromanagement erforderte. In **Sins of a Solar Empire** hingegen kommen größere Truppenverbände zum Einsatz.
- **INTERFACE Homeworld 2** setzte – ebenso wie es **Sins of a Solar Empire** tut – auf ein typisches Echtzeit-Strategiemenü mit weiteren Unterreitern. Das funktionierte bei **Homeworld 2** hervorragend.
- **HIMMELSKÖRPER** In **Homeworld 2** tauchen Planeten nicht als Gameplay-Element auf. Bei **Sins of a Solar Empire** sind Planeten aber die Basis für Ihre Rohstoffe und Produktionsgebäude.

4.


FASZINIEREND Luftkämpfe spielen eine zentrale Rolle in **Aion**. Seine Schwingen soll man schon früh im Spiel erhalten.

Aion

The Tower of Eternity | Ein MMORPG mit Far-Cry-Engine und epischen Luftkämpfen? Das riecht nach Geheimtipp!

Die Geschmäcker von Deutschen und Koreanern ragen weit auseinander, wenn es um Online-Rollenspiele geht. Beispielsweise sind **RF Online** oder **Archlord** hierzulande eher unbeliebte Titel. Auch **Aion: The Tower of Eternity** kommt aus Korea, könnte aber dank Edel-Grafik und originellen Konzepts auf unseren Märkten wie eine Bombe einschlagen!

Hoch hinaus

Im Zentrum von **Aion** steht ein Konflikt zwischen den Völkern Chun und Ma – für eines davon müssen Sie sich zu Spielbeginn entscheiden. Eine klassische Einteilung in Gut und Böse gibt es nicht, dafür ist die Welt der Ma düsterer und beklemmender als die der Chun. Als dritte Fraktion kommen die Yong hinzu – allerdings nicht spielbar, sie sind eine komplett KI-gesteuerte, ziemlich bösartige Rasse. Und hier wird's interessant: Das Verhalten der Gegner soll dynamisch und unvorhersehbar sein – möglicherweise platzen sie mitten in eine Schlacht zwischen Spielern hinein und ergreifen für eine Seite vorübergehend Partei!

Die Welt von **Aion** ist horizontal gespalten – wie ein in der Mitte zerbrochener Globus. Dazwischen befindet sich der sogenannte Abgrund, ein zerklüftetes, gefährliches Gebiet, in dem Chun und Ma in PvP-Kämpfen aufeinander treffen. Schwebende Felsen, zerbrochene Welten – wie soll man da hinkommen, fragen Sie? Der Clou: Alle Spieler in **Aion** besitzen Flügel, dürfen sich völlig frei in der beeindruckend schönen Welt bewegen und sogar Luftschlachten ausfechten! Doch nicht nur PvP steht auf dem Plan – die Entwickler versprechen ebenso motivierende Quests für PvE-Spieler. (fs)

Entwickler: Studio 5
Anbieter: NCsoft
Termin: Noch nicht bekannt

… im Vergleich mit

Guild Wars

- **PVP Guild Wars** ist in dieser Disziplin praktisch ungeschlagen – und doch klingen die actionreichen PvP-Luftschlachten von **Aion** so viel reizvoller!
- **PVE** Koreanische Online-Rollenspiele setzen häufig auf ewiges, langweiliges Monster-Abgrasen. Genau das wollen die **Aion**-Entwickler vermeiden und Quests in das Spiel integrieren, die den Namen auch verdienen. **Guild Wars** bietet dafür nette, aber komplett instanzierte Kampagnen.
- **GRAFIK** Landschaften und Figuren setzt die aus **Far Cry** bekannte **Cry**-Engine beeindruckend in Szene. Studio 5 bemüht sich, comichafte Kulleraugen und Miniröcke zu vermeiden. Danke! Was wir bislang von **Aion** sahen, war grafisch besser als **Guild Wars**.
- **FRAKTIONEN** Acht Klassen und zwei Fraktionen stellt **Aion** zur Wahl, außerdem mischt eine KI-Partei mit. Deren unberechenbares Verhalten soll vor allem im Abgrund für Abwechslung sorgen.


DAS HAT STIL Die **Cry**-Engine ermöglicht eine fantastische, originelle Optik.


SPANNEND Die von der KI gesteuerten Yong erzeugen reichlich Dynamik.

5.

GANG-TERRITORIUM Einige Geschäfte bringen spielerische Vorteile. In Bars heuern Sie Handlanger an oder bekommen stimulierende Tränke.

PENG! Der Held legt sich mit drei Gegnern an. Die Kämpfe laufen wie in einem Rollenspiel ab: Ziel auswählen und Attacke anklicken.

VOGELPERSPEKTIVE Hoch über den Dächern lenken wir in der taktischen Ansicht unser Team durch die Straßen und fordern etwa Verstärkung an.

Paradise City

Mit mehr Rollenspiel-Elementen und übernatürlichen Ereignissen würzen die Gangland-Entwickler ihr zweites Werk.

Nachts in der Großstadt, Dampf quillt aus den Kanalschächten. In einer düsteren Gasse stehen sich vermummte Gestalten die Beine in den Bauch. Plötzlich stoppt auf der Hauptstraße ein Wagen mit quietschenden Reifen. Ruppig fliegen die Türen auf, zwei Männer springen heraus und verpassen dem dortigen Wachtposten per Baseballschläger eine deftige Abreibung – bis die übrige Bande zur Stelle ist, sind die Angreifer längst verschwunden.

Die Spielszene entstammt dem Action-Rollenspiel **Paradise City**, in dem wir in der gleichnamigen Stadt bereits die ersten Gang-Konflikte anzetteln durften. Wem **Gangland** vom Entwicklerteam Sirius Games (früher Media Mobsters) bekannt ist, bei dem klingelt es nicht nur beim Stadtnamen. Obwohl **Paradise City** kein direkter Nachfolger ist, merkt man dem Spiel seine Wurzeln deutlich an.

Story: Die National Security Agency schleust drei Agenten in die kriminelle Unterwelt der Stadt ein, die abseits vom Gesetz agieren. Sie übernehmen als solcher die Leitung einer Gang und stoßen alsbald auf rätselhafte übernatürliche Vorgänge.

Die Stadt, von realen Gebieten in New York inspiriert, unterteilt sich in verschiedene Territorien, die Sie nach und nach erobern: Wachen überwältigen, Etablissements übernehmen und schließlich den Bezirksboss von Ihrem Besitzanspruch überzeugen – das sind Ihre Hauptbeschäftigungen. Daneben versprechen die Entwickler abwechslungsreiche Aufgaben. Je nach besetztem Gebiet genießen Sie gewisse Vorzüge, finden dort eventuell Schutz, heuern beispielsweise tatkräftige Schergen in Bars an, müssen im Gegenzug dafür aber die Gebiete absichern und gegen Übernahmeversuche verteidigen. Steuerung und Kämpfe funktionieren wie in gängigen Online-Rollenspielen: Per Mausklick dirigieren Sie die Spielfigur, markieren ein Ziel und wählen den Angriff. Unser Held feuert aus kurzer Distanz eine ungezielte Salve auf drei Gegner, die es dank der aktiven Spezialfähigkeit glatt von den Füßen haut – das verschafft uns wertvolle Zeit. Für den Sieg winken Beutegut und Erfahrung. Aus der Vogelperspektive vollführen Sie taktische Aufgaben, klären die Umgebung per Satellit auf, schicken Spione in feindliche Gebiete oder entsenden – wie am Anfang beschrieben – Schlägertrupps in dunkle Gassen. (as)

Entwickler:	Sirius Games
Anbieter:	Frogster
Termin:	2. Quartal 2007

... im Vergleich mit



Gangland

- **SZENARIO** Statt des 30er-Jahre-Settings mit Italoamerikanern bewegen Sie sich in **Paradise City** durch eine hervorragend aussehende, glaubwürdig inszenierte Großstadt der heutigen Zeit.
- **STORY** In **Gangland** führen Sie den Familienbetrieb und rächen sich an drei Brüdern. Als NSA-Agent infiltrieren Sie in **Paradise City** eine kriminelle Organisation und kommen mit Übernatürlichem in Berührung.
- **MEHRSPIELER** In beiden Spielen versuchen zwei Gruppen mit maximal vier Teilnehmern, je nach Spielmodus entweder die Oberhand zu gewinnen oder den Gegner zu vernichten.
- **KAMPFABLAUF** Beide Titel enthalten taktische Elemente, Schwerpunkt bilden jedoch actionreiche Gefechte. **Paradise City** geht mehr in Richtung Rollenspiel.
- **HELDEN** Die Agenten in **Paradise City** haben unterschiedliche Ausrichtungen wie Tarnung und Nahkampf, Waffenspezialist oder Kommandofunktionen. Italiener Mario heuert dafür Spezialisten an.



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Field-Ops-Fanpaket
- Eishockeymanager 2007
- Wetten, dass ..?: Das DVD-Spiel



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Field Ops

Shooter trifft Echtzeit-Taktik – zwei Welten prallen aufeinander. Ob das gut geht? Sechs PC Games-Leser sagen es Ihnen.

Es ist Punkt 09:00 a. m.: Noch im Halbschlaf betreten zwei Redakteure und zwei Praktikanten das geheime Gamelab der PC Games. Eile ist angesagt, denn in einer Stunde kommen die ersten Tester. Ein halbes Dutzend Leser ist geladen, um ein Beinahe-Geheimprojekt in Augenschein zu nehmen: **Field Ops**. Das für den April angekündigte Spiel ist ein Genremix, in dem Sie in der Ego- und Vogel-Perspektive spielen.

10:00 a. m. - Fürth

Sechs Leser treten zum Test an – und ein Mann von der SpaSi [*Anm. d. Red.: Spielspaß-Sicherheit*]: Benny Bezold. Ehemals PC-Games-Mann, wechselte er vor einigen Monaten die Fronten, um seinen Sold vom Spiele-Publisher The Games Company zu beziehen. Er trägt die noch nicht kopiergeschützten Beta-Versionen in der Tasche seines langen Agentenmantels. Mit Präzision und in Windeseile macht er die Testversionen scharf, während die Leser ein letztes Frühstück einnehmen – und währenddessen ein Briefing erhalten: Auf Kuba herrscht das Chaos. Fidel Castro wurde von einer Rebellengruppe namens Alerta gestürzt, die neuen Machthaber drohen den USA mit einer Atomrakete aus der Zeit des Kalten Krieges. Ein Kommandotrupp soll die Bedrohung abwenden. Die Tester sind im Bilde, es geht zum Einsatz.

10:30 a. m. - Kubas Küste

Die Leser sind sich einig: Die Hintergrundgeschichte ist zwar schlüssig, aber Standardkost. Ein Quäntchen **Operation Flashpoint** wäre schön gewesen. Dafür gefällt die Grafik. „Mit **Crysis** kann sie – unter Shooter-Gesichtspunkten betrachtet – nicht konkurrieren", wie Simon Handke bemerkt. „Für ein Echtzeit-Taktikspiel ist **Field Ops** aber sehr schön." Nur die im ersten Level vorherrschende Dunkelheit wird etwas bemängelt. Allerdings hat das gute Gründe: Die Landung an der kubanischen Küste erfolgt im Morgengrauen. „Ein Nachtsichtgerät fehlt", nörgelt Simon. Trotzdem: Die Optik kommt an. Die Verpackung ist also gelungen. Wie sieht's aber mit den inneren Werten aus?

10:45 a. m. - Landung

Es gibt erste Statements zur Steuerung: Chen lobt den flüssigen Wechsel zwischen Shooter- und Taktikmodus: „Einfach die Tabulatortaste drücken und

»Der Ego-Modus ist nicht akkurat genug.«

JASSIN: **Field Ops** hat ein echt cooles Spielkonzept. Als Shooter-Fan überzeugt mich die Ego-Perspektive aber nicht ganz. Die Steuerung ist etwas träge, das Schadensmodell nicht akkurat genug.

NAME: Jassin Dahmani
ALTER: 25 Jahre
BERUF: Selbstständiger in der IT-Branche
ZULETZT GESPIELT: Battlefield 2

SASCHA: Ich bin überrascht, wie gut das Zusammenspiel zwischen der Ego- und Taktikperspektive funktioniert. Nur die Wegfindung und KI nerven noch.



NAME: Sascha Krüger
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: World of Warcraft

»Ich bin positiv überrascht.«

»Ein fesselndes Game, trotz kleinerer Bugs.«

MARC: Die in der Beta-Version enthaltenen Bugs frustrieren noch etwas und ich finde es schade, dass die Gegner keine differenzierten Trefferzonen besitzen. Sonst ist **Field Ops** aber ein fesselndes Game. Vor allem der Genremix ist toll.



NAME: Marc Schuster
ALTER: 25 Jahre
BERUF: Systemadministrator
ZULETZT GESPIELT: Battlefield 2

»Eine interessante Mischung.«



NAME: Chen Zhu
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Mechatronikstudent
ZULETZT GESPIELT: World of Warcraft

CHEN: Mich hat die tolle Atmosphäre und der Mix aus Shooter und Taktikspiel überzeugt. Nur die Wegfindung und die kleinen Bugs fallen negativ auf.



NAME: Mario Dietzsch
ALTER: 35 Jahre
BERUF: Beamter
ZULETZT GESPIELT: F.E.A.R.

MARIO: Der Wechsel zwischen Ego- und Taktiksicht gefällt mir wirklich sehr gut. Allerdings sollte man die Kamera in der taktischen Perspektive noch etwas weiter kippen können, um die Fernsicht zu erhöhen.

»Viel Licht, aber auch Schatten.«

»Gar nicht schlecht!«



NAME: Simon Handke
ALTER: 24 Jahre
BERUF: BWL-Student
ZULETZT GESPIELT: Hearts of Iron

SIMON: Sollte **Field Ops** relativ fehlerfrei und mit einem ordentlichen Multiplayer-Modus auf den Markt kommen, kaufe ich das Spiel.



LESERURTEIL
Das sagen PC-Games-Leser über:
Field Ops

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

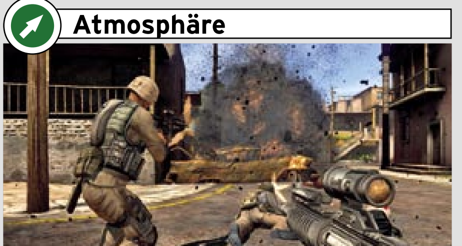
Genremix



Leser: Der Mix aus Shooter und Echtzeit-Taktikspiel ist gelungen, so das Fazit am Ende des Testtages.

PC Games: Hardcore-Fans von einem der beiden Genres werden nicht hundertprozentig zufrieden sein. Der Hybrid macht trotzdem eine gute Figur.

Atmosphäre



Leser: Alle sechs Leser lobten die schöne Atmosphäre. Besonders die Sprachausgaben haben gefallen.

PC Games: Auch wenn die Story nichts Besonderes ist, bietet **Field Ops** ein stimmiges Konzept.

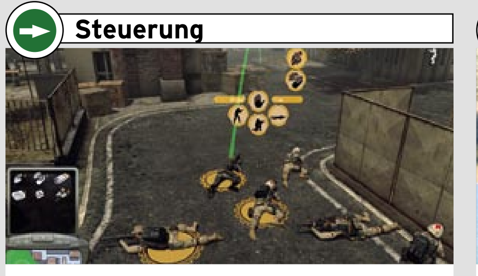
Grafik



Leser: Obwohl unsere Leser vor dem Test skeptisch waren, ist das Feedback sehr positiv. Mit **Crysis** kann die Grafik jedoch nicht konkurrieren.

PC Games: Für ein Echtzeit-Taktikspiel ist die Grafik gut, für einen Shooter ordentlich.

Steuerung



Leser: Im Ego-Modus kann die Steuerung nicht mit reinrassigen Shootern mithalten.

PC Games: Da das Kommandomenü für die Ego-Sicht noch nicht implementiert wurde, ist die Steuerung Stückwerk.

KI/Wegfindung



Leser: Größter Kritikpunkt sind die KI-Gegner. Sie reagieren teils gar nicht auf Bedrohungen.

PC Games: Derzeit werkeln die Entwickler noch am KI-Feinschliff. Wir sind dennoch skeptisch, ob alle Fehler bis zur Veröffentlichung behoben sind.

Waffen-Balancing



Leser: Schuss- und Sprengwaffen richten nicht genügend Schaden an. Vor allem die Granaten sind noch zu schwach.

PC Games: Auch hieran wird noch gefeilt. Wir sind optimistisch, dass das Balancing am Ende passt.

Trend-richtungen Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur“ ein Tendenzurteil.

Erwartungen übertroffen  Erwartungen erfüllt  Erwartungen nicht erfüllt

schon habe ich die Ego-Sicht – klappt gut.“ Auch die anderen Tester loben die Umsetzung. Allein die Steuerung in der Ego-Perspektive will Jassin und Marc nicht recht gefallen. „Warum kann ich nicht springen?“, mault Jassin. Die Antwort von PR-Mann Benny Bezold ist klar und macht wenig Hoffnung auf Änderung: „Im Taktikmodus können die Figuren auch nicht springen, das ist eine Beschränkung der Engine.“ Also wird das Feature auch nicht mehr nachgeliefert. Dafür gefällt den Testern das Befehlsmenü im Taktikmodus. Einfach die rechte Maustaste gedrückt halten, Mauszeiger über das gewünschte Kommando-Icon bewegen und Maustaste loslassen. Dann läuft die gewünschte Aktion – etwa Granaten werfen – ab.

Während die fünf anderen Lesertester noch mit der Steuerung herumspielen, macht sich bei Mario etwas Frust breit: „Warum kann ich mit meinen Leuten nicht den Minihügel zur Kirche hoch? Das wäre eine so schöne Feuerstellung.“ Tja, weil – ganz klassisches Echtzeit-Taktikspiel – einige Bereiche der Karte nicht begehbar sind, um dem Spieler das virtuelle Leben zu erschweren. Aus der Ego-Perspektive wirkt es jedoch lächerlich, wenn ein durchtrainierter Marine einen zwei Meter hohen Lehmhügel nicht erklimmen kann. Aber das sind die Spielregeln. Sonst wären die Levels streckenweise auch zu einfach. Während Benny Bezold und Mario noch die Grenzen der Bewegungsfreiheit diskutieren, knallt es an anderer Stelle bereits ordentlich. Jassin gibt in der Ego-Sicht mit seinem Sturmgewehr Feuerstöße auf Alerta-Rebellen ab: „Ich treff den Kopf und der Typ fällt net um.“ Ein differenziertes Schadensmodell gibt es nicht, da **Field Ops** eben auch ein Echtzeit-Taktikspiel ist. „Außerdem machen die Waffen generell nicht genügend Schaden“, meint Marc und wundert sich, dass eine gut gezielte Granate den Gegner lediglich ankratzt. PR-Mann Bezold beteuert jedoch, dass das Waffen-Balancing noch nicht final sei.

> „Der Wechsel zwischen der Ego- und Taktiksicht funktioniert prima. Einfach die Tabulatortaste drücken und los geht's.“

11:30 a. m. - Santiago de Cuba

Die erste Mission ist von den Testern gemeistert, am weitesten ist Simon. Er kämpft sich bereits seit einigen Minuten durch die Stadt Santiago de Cuba. Mittlerweile ist es hell, Autowracks glänzen im Sonnenlicht. Und von überall her feuern Rebellen auf die anrückenden Kommandosoldaten. Simon will den Marktplatz so schnell wie möglich überqueren und steigt mit seinem Team in ein herumstehendes und noch funktionsfähiges Auto. „Hey, das klappt ja!“, ruft er erfreut. Mit einem Cadillac aus den Fünfzigerjahren brettert er über das Schlachtfeld. Der Oldie ist allerdings nicht mehr im besten Zustand und so geht das Vehikel bald in Flammen auf. „Ups, da muss ich wohl neu laden. Wohl doch lieber den Polizeiwagen statt des Cadis nehmen“, murmelt Simon. Obwohl er es toll findet, dass man **GTA**-mäßig alle Autos und Panzer benutzen kann, hält er die Steuerung für nicht optimal: „Die muss noch ein bisserl geschmeidiger werden.“

12:00 a. m. - Santiago de Cuba

Derweil haben sich die Fronten geklärt. Strategie-Fans wie Simon und Mario spielen hauptsächlich im Taktikmodus, die **Battlefield**-Fraktion Marc und Jassin nehmen die Knarre lieber selbst in die Hand. Nur Sascha und Chen wechseln munter zwischen den beiden Spielarten. Chen: „Meinen Trupp bewege ich am liebsten im Taktikmodus. Sobald es aber ums Kämpfen geht, schalte ich auf die Ego-Perspektive – da gewinne ich viel leichter.“ Ganz klar: Ein geübter Shooter-Spieler trifft eben besser als die KI-gesteuerten Teamkollegen. Aber auch die Gegner-KI hat Schwächen. Jassin und Marc monieren: „Die künstliche Intelligenz ist noch nicht ausgereift. Zwar reagieren Gegner in der Regel recht ordentlich auf Bedrohung, manchmal ignorieren Wachen aber Beschuss oder sehen einen Schlichtweg nicht, obwohl man direkt vor ihren Nasen steht.“ Hier ist Spielraum für Nachbesserungen vorhanden.

02:00 p. m. - Gefechtspause

Der Pizzaservice ist endlich angekommen, die Testertruppe wird verpflegt. Während Pizza, Pasta und – man lese und staune – Salate bei Cola und Fanta verzehrt werden, tauscht die Gruppe Erfahrungen aus. Trotz Mängel in der Beta-Version von **Field Ops** fällt das vorläufige Fazit positiv aus. Besonders der Mix aus Ego- und Taktik-Sicht gefällt allen.

02:30 p. m. - Raketensilo

Kampfpause beendet, es geht wieder los. Dramatische Szenen spielen sich ab. Während Chen in Mission 5 von einem T-72-Panzer überrascht wird und in wenigen Sekunden sein ganzes Team verliert, beendet Mario zwei Sekunden vor Ablauf des Countdowns die dritte Mission: Sein Team bricht kurz vor knapp den Start einer Atomrakete ab – filmreif! Trotz spannender Szenen herrscht bei den Testern Uneinigkeit bezüglich des Leveldesigns. Zwar sagen alle, dass der Schwierigkeitsgrad ab Mission 3 ordentlich anzieht. Trotzdem wünschen sich Simon und Marc mehrere Lösungswege für die Levels. Sascha und Mario hingegen haben alternative Routen gefunden – anscheinend besitzen die Missionen einen Haupt- und einen Nebenweg.

Die Physikeffekte gefallen dagegen allen Testern. Holzkisten werden durch Druckwellen realitätsnah durch die Gegend geschleudert, ein gesprengter Wasserturm bricht auf beeindruckende Art und Weise in sich zusammen. Simon bemerkt zu recht: „Die Physikeffekte sind sehr interessant. Aber ich wünsche mir mehr davon!“ Wo viel Physik im Spiel ist, gibt es meist auch kuriose Bugs. Auch bei **Field Ops**: So bleibt ein explodierender LKW in der Luft hängen und ein Stapel Stahlrohre zittert unaufhörlich. Apropos Bugs: Trotz einiger Ecken und Kanten macht die Beta-Version keinen schlechten Eindruck. Abstürze sind selten, Fehler wie fliegende Autos auch. Was jedoch allen Lesern unangenehm auffällt ist, dass die Tastaturbelegung des Öfteren streikt, wenn ein Spielerstand geladen wird. Hier sind die Tester gezwungen, das Spiel neu zu starten. Dann funktionieren die Tasten wieder.

04:00 p. m. - Mission complete

Der Test ist beendet, die ersten Missionen sind erfüllt. Ein Fazit? Unsere sechs Tester sind sich einig: Der Mix aus Ego-Shooter und Echtzeit-Taktik-Spiel ist gelungen. Die Grafik ist gut, die Stimmung auch und die Story geht in Ordnung. Allerdings gibt es bis zum Erscheinungstermin noch einiges zu tun. Vor allem die KI darf sich keine so offensichtlichen Schnitzer erlauben und das Waffen-Balancing muss passen. Was nicht angespielt werden konnte, war der Mehrspielermodus, der gerade für Simon, Jassin und Marc wichtig ist. Wie es damit aussieht, zeigt wohl erst der Test im April. Und: Die Bugs müssen raus. Kommen die Entwickler den Leserforderungen nach, ist **Field Ops** für alle sechs Tester eine klare Kaufempfehlung. (oh)



JEDIKRÄFTE? Der LKW wurde getroffen, flog hoch in die Luft und ... blieb dort! Kleine Bugs wie dieser waren selten und regten die Lesertester zum Schmunzeln an.



TEAMARBEIT Vor jeder Mission stellen Sie Ihren Trupp zusammen. Entweder greifen Sie zu erfahrenen Kameraden aus vorherigen Kämpfen oder Sie nehmen Neulinge.



GELAGE Kommandoeinsätze machen hungrig und durstig. Bei Pizza, Nudeln, Salaten und Cola werten unsere Tester mit der Redaktion erste Ergebnisse aus.



GUT BETREUT Bei Fragen zur Beta-Version von **Field Ops** stand PR-Mann Benjamin Bezold (rechts) von The Games Company Rede und Antwort (links: Leser Jassin Dahmani).



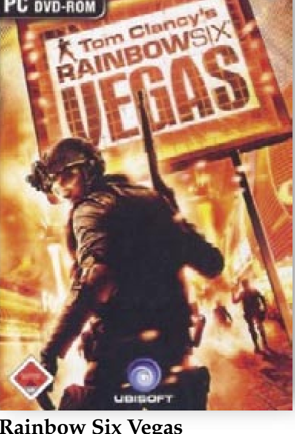
Top-Prämien für Zocker!**

Hammer-Spiele für null Komma nix

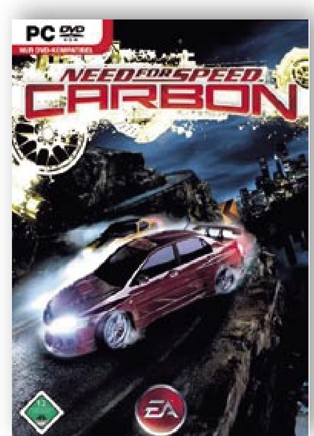
** Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Im neuen Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Serie **Command & Conquer** erwartet Sie Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Der berüchtigte Kane ist zurückgekehrt, um die Bruderschaft von Nod anzuführen und einen gewaltigen globalen Angriff gegen die Global Defense Initiative zu starten. Mit atemberaubender Grafik und tollen Licht- und Shader-Effekten, einer epischen Story und der bekannt rasanten Spielweise wird **C&C 3** einen neuen Genre-Standard setzen. Noch keine Altersfreigabe erteilt!
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**
Erscheint: 28.03.2007
Prämiennummer: 003161

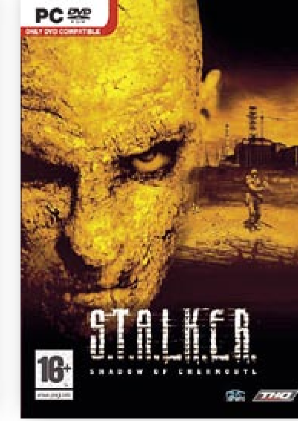
Razer DeathAdder
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus besitzt insgesamt fünft Knöpfe (inklusive beleuchtetem Scrollrad) und mit einem 200 cm langen Kabel hat Sie viel Bewegungsfreiheit. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Die DeathAdder ist zwar nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langem Zocken keine Verspannungen im Handgelenk auftreten.
Prämiennummer: 003164



Rainbow Six Vegas
Grandioser Taktik-Shooter mit tollen Features!
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**
Prämiennummer: 003163



Need for Speed Carbon
Adrenalinfördernd und rasant! Heiße Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.
Prämiennummer: 003092



S.T.A.L.K.E.R.
Survival-Shooting-Action mit toller High-End-Grafik!
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**
Erscheint: März 2007
Prämiennummer: 002633



Test Drive Unlimited
Test Drive Unlimited ist das ultimative automobile Spielerlebnis, mit dem Sie auf über 1.500 km offline und online packende Rennen fahren.
Prämiennummer: 003165



World of Warcraft: The Burning Crusade
Die Erweiterung zu Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel veredelt Ihr Suchtspiel Nummer 1 aufs Feinste.
Prämiennummer: 003076



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918



Gothic-3-Figur
Pflicht für wahre **Gothic**-Fans! Diese wunderschön gearbeitete, handbemalte Sammlerfigur ist ca. 40 cm groß und streng limitiert!
Prämiennummer: 003079



Medusa 5.1 ProGamer
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds und bringen Sie sich mitten ins Geschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
Prämiennummer: 003034

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

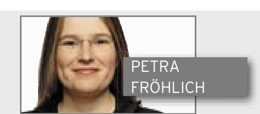
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 42

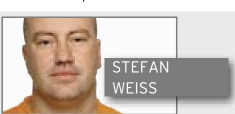
TEST


PETRA FRÖHLICH

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Mahjongg Titans in Windows Vista
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Fußball Manager 07: Verlängerung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3 Tiberium Wars


DIRK GOODING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: WoW – vielleicht das beste PC-Spiel aller Zeiten?
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Meine Gitarren-Künste. Da war ich mal besser.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die nächsten Live-Auftritte mit meiner Band


STEFAN WEISS

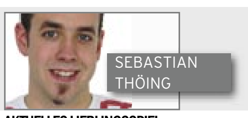
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Der Herr der Ringe Online (Beta-Version)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Another World (Neuauflage)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Der Herr der Ringe Online: Verkaufsversion


OLIVER HAAKE

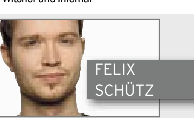
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Auswärtsspiel: BVB gegen den HSV
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Auf die nächste Saison


THOMAS WEISS

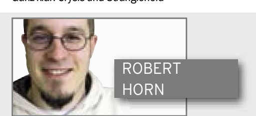
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Unverändert: God of War (dt.) ist genial!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vanguard: Saga of Heroes
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Witcher und Infernal


SEBASTIAN THÖING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Der Herr der Ringe Online (Beta-Version), Infernal
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Fußball Manager 07: Verlängerung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Ganz klar: Crysis und Stranglehold


FELIX SCHÜTZ

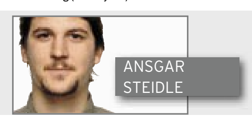
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Der Herr der Ringe Online (Beta), Jade Empire: SE
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vanguard: Saga of Heroes
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London, Der Herr der Ringe Online


ROBERT HORN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Zu wenig Schnee zum Tiefschneeboarden
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Den Frühling (und Crysis!)


MARC BREHME

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Hard Truck Apocalypse
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3 Tiberium Wars


ANSGAR STEIDLE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Show
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Spielzeug-Schiffsgefechte bei Bounty Bay Online
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Den nächsten Koch-Contest (1. Platz Hauptgericht)

ANDREAS BERTITS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Supreme Commander
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Mountainbike Stunt Racing
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Age of Conan: Hyborian Adventures


RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3: The War Chiefs
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der neue Schlitten
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Trockenes Wetter


CHRISTIAN BURTCHEN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Zählt Wohnungssuche?
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3 Tiberium Wars


JURI ANGER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: WoW: Endlich Karazhan raiden
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vanguard: Saga of Heroes
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer Online, Hellgate: London


PATRICK NEEF

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: WoW: TBC, Max Payne 2 (zum 200. Mal)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Half-Life 2: Episode Two erneut verschoben
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: HdR Online, Alan Wake, Hellgate: London


SEBASTIAN WEBER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Trackmania United
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Tortuga: Two Treasures
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Bioshock, Crysis, Stranglehold (was sonst?)

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Freizeit ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß
Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5

BEISPIEL: COMPANY OF HEROES
BEISPIEL: PREY

KLASSE 4
BEISPIEL: NEVERWINTER NIGHTS 2

BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3

BEISPIEL: C&C: GENERÄLE
BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2

BEISPIEL: ANNO 1503
BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1

BEISPIEL: STARCRAFT

BEISPIEL: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005/2006	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004 (dt)
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MB RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:
- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD





PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



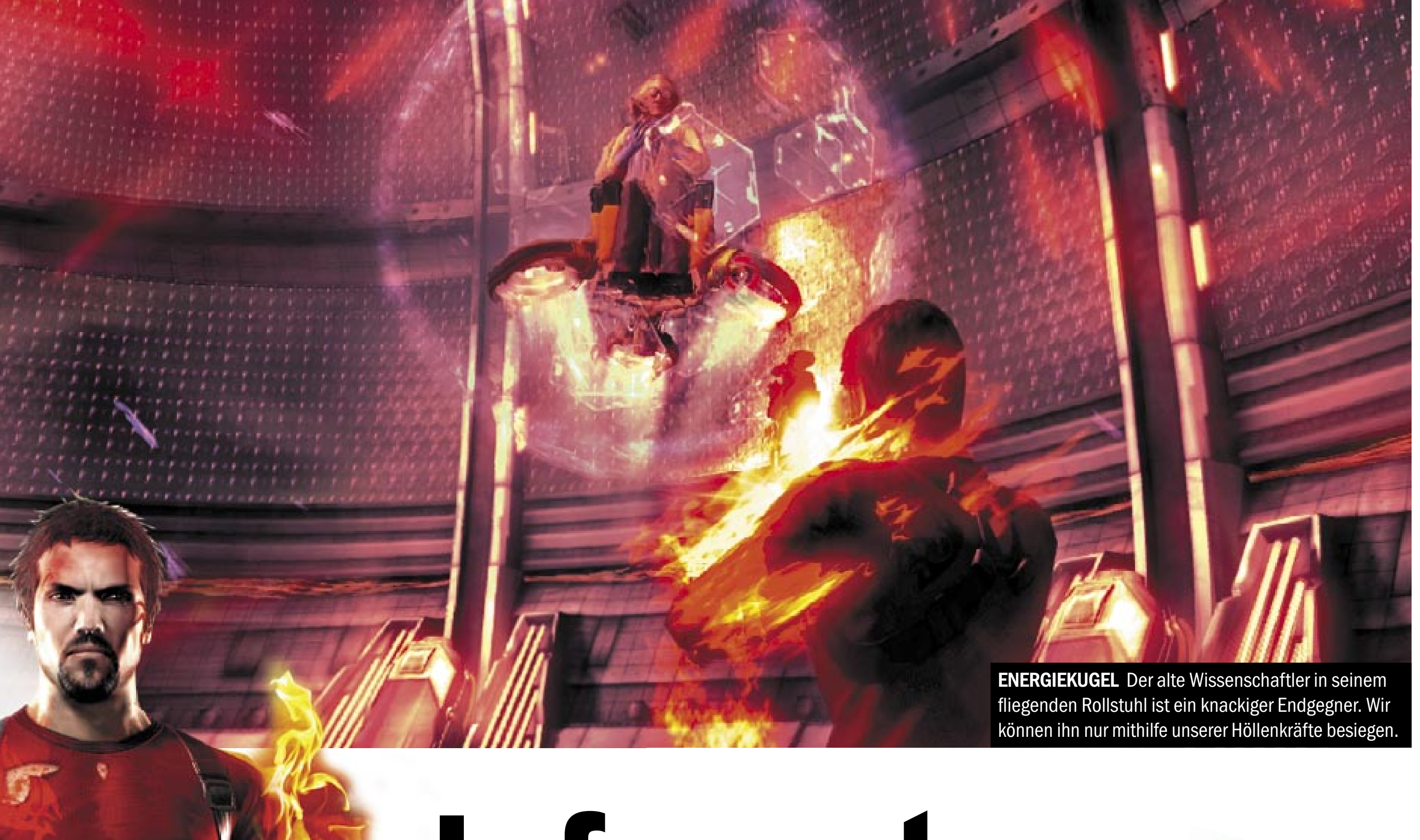
Technik-Award (Klasse 5)
Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Black & White 2
Company of Heroes
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 07
Prey
Quake 4 (dt.)
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative
Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
FIFA 07
GT Legends
GTA San Andreas
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 07
Need for Speed Underground 2
NHL 07
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft



ENERGIEKUGEL Der alte Wissenschaftler in seinem fliegenden Rollstuhl ist ein knackiger Endgegner. Wir können ihn nur mithilfe unserer Höllenkräfte besiegen.

Infernal

GEWINNSPIEL S. 12

Als Ryan Lennox seinen Job als himmlischer Agent verliert, bekommt er ein Angebot vom Teufel höchstselbst – und nimmt den Auftrag an.

Auf der Erde tobt ein Krieg zwischen den Abgesandten der Hölle und den Heerscharen des Himmels. Die beiden Mächte, die sogenannten Agenturen, beschäftigen Agenten, die sie für ihre Sache einsetzen. Einer davon ist Ryan Lennox, ein tätowiertes Raubein, Kämpfer auf Seiten des Himmels. Als er jedoch Gefallen am sündigen Leben findet, entlässt man ihn kurzerhand. Lennox wechselt die Fronten und greift fortan als Handlanger des Teufels in den Konflikt zwischen Gut und Böse ein. Als Spieler ist es nun Ihre Aufgabe, den Auftrag des Teufels auszuführen und mit dämonischen Kräften den Guten ordentlich einzuheizen.

Infernale Macht

Die überirdischen Fähigkeiten bekommen Sie vom Teufel persönlich geschenkt, allerdings in kleinen Häppchen. Nach und nach kommen im Laufe des Spieles neue Höllenspielereien wie etwa Telekinese oder Teleportation hinzu. Die Kräfte kosten allesamt Mana, das Sie nur sehr langsam wieder aufbauen. An Stellen, an denen dunkle Energien walten, etwa düstere Keller, geht das weit schneller. Töten Sie Gegner und dienen damit dem Bösen, füllt sich Ihr Manabalken ebenfalls.

Mit dieser Macht ausgerüstet, treten Sie gegen die Armeen des Himmels an. Die verbergen ein dunkles Forschungsgeheimnis und scheinen gar nicht so reinen Herzens zu sein, wie man es von Vertretern Gottes auf Erden erwarten sollte. Zudem wehren sich die futuristisch gekleideten Mönche mit modernsten Waffen und einer erstaunlichen Intelligenz. Sie gehen in Deckung oder rufen Verstärkung, bringen sich mit einem eleganten Hechtsprung in Sicherheit oder greifen auch schon mal mit Schlägen und Tritten an, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Später besitzen die Mönche sogar ebenfalls Spezialkräfte und machen Ihnen das Leben gehörig schwer. Besonders fies: Manche der Himmelsagenten schleudern Granaten, die ein Kraftfeld erzeugen. Darin schwinden Ihre infernalen Kräfte in Sekunden.

Allein mit Ihren gottlosen Fähigkeiten kommen Sie nicht gegen die zahlenmäßig überlegenen Gegner an. Deswegen greifen Sie zu weltlichen Waffen, um Ihren Auftrag auszuführen. Dabei reicht die Palette von kleinen Pistolen über Wurfsterne und schweren Maschinengewehren bis hin zu Laserpistolen und Flammenwerfern. Jede Waffe ist außerdem durch eine der Spezialfähigkeiten mit Extrawumms aufmotzbar. Gegner haben gegen diese infernale Kraft nicht den Hauch einer Chance.

FEUER-TEUFEL

In einer packenden Zwischensequenz bekommt Ryan seine Kräfte von Satan persönlich verpasst. Dabei geht er komplett in Flammen auf. Wann immer er fortan diese Kräfte benutzt, entzündet sich sein rechter Arm mit Flammen aus der Hölle.



Direkt aus der Hölle: Mit infernalen Kräften gegen die Armeen des Lichts

Der Teufel höchstpersönlich stattet Sie mit fünf mächtig coolen Fähigkeiten aus, auf die jeder Erzengel neidisch wäre.

Leben absaugen
Getöteten Gegnern entzieht Ryan Lennox mit dieser Technik Lebensenergie und frischt seine eigene auf. Nebenbei nimmt er auf diese Weise auch Waffen und Munition auf.

Teleportation
An manchen Stellen kommen Sie ohne diese Kraft nicht weiter. Sie teleportieren sich an sonst unerreichbare Schalter oder heimtückisch in den Rücken Ihrer Feinde.

Höllensicht
Mit einem Tastendruck wechseln Sie Ihre Sichtweise in die sogenannte Höllensicht. Damit erkennen Sie versteckte Mana-Vorräte, Lebensenergie oder Zahlencodes.

TELEKINESE Schwere Gegenstände oder Gegner lassen sich per Telekinese bewegen; selten im Einsatz.

Flammender Schuss
Dieser höllische Argumentationsverstärker vervielfacht die Wirkung Ihrer Schusswaffen. Die Kraft kostet allerdings einen Batzen Mana.

Befinden sich die Mönche erst einmal auf dem Weg zu ihrem Chef, schnappen Sie sich die leblosen Körper und entziehen ihnen mit einem Tastendruck die letzten Reste Lebensenergie, um Ihre eigenen Reserven wieder aufzufüllen. Dabei nehmen Sie gleichzeitig Munition und eventuell versteckte Schlüsselkarten auf. Looten auf Dämonisch also.

Nicht nur schießen

Die Kräfte der Hölle, die Sie im Lauf der Geschichte erlernen, sind aber nicht nur Spielerei. An manchen Stellen sind sie sogar zwingend vonnöten. Höllensicht benutzen Sie, um versteckte Türcodes zu entdecken, Telekinese hilft Ihnen, den Weg freizuräumen. Die wichtigste und mächtigste Höllenkraft ist aber die Macht der Teleportation. So müssen Sie etwa mehrere Schalter gleichzeitig drücken, um ein Tor zu öffnen. Das geht nur durch geschickten Einsatz der Teleportkraft. Die hat es richtig in sich: Im Verlauf des Spiels porten Sie sich an bis zu drei Stellen nacheinander. Da Sie immer wieder auf gepanzerte Schergen treffen, die von vorn nahezu unverwundbar sind, wird diese Kraft zum unverzichtbaren Werkzeug im Kampf gegen den Himmel. So hüpfen Sie einer Gegnerübermacht einfach in den Rücken, nur um kurz darauf von einer anderen Stelle das Feuer zu eröffnen. Drehen sich die verdutzten Wachen in Ihre Richtung, sind Sie längst zu Ihrem Ausgangspunkt zurückgehüpft und erledigen die letzten Schergen. Ein wirklich höllischer Spaß!

Wohin bitte?

Zwischen den Ballereien erledigen Sie viele Aufgaben der Marke „Such die Schlüsselkarte für Tür X“. An vielen Türen kommen Sie auch nur mit dem Einsatz Ihrer Fähigkeiten weiter, etwa wenn ein Bereich durch Laserschranken gesichert ist. Es ist jedoch meist schwer nachvollziehbar, welchen Schalter man wo drücken muss, um eine bestimmte Tür zu öffnen. Da Sie dabei oftmals in bereits besuchte Abschnitte zurückrennen, ist die Verwirrung schnell komplett. Mehrfach verbrachten wir zähflüssige Minuten damit, den richtigen Weg oder den korrekten Schalter zu finden. Diese Knobeleien motivieren am Anfang, kosten später aber zunehmend Nerven. Ein kleiner Hinweis des omnipräsenten Teufels, der mit Ihnen über Funk verbunden ist, wäre sicherlich hilfreich gewesen.

Immerhin hilft Ihnen „Black“ bei manchen Bosskämpfen mit kleinen Tipps. Meist müssen Sie aber auch hier selbst auf die Lösung des Oberschurkenproblems kommen. Immer wieder stellen sich Ihnen diese mächtigen Vertreter des vermeintlich Guten in den Weg. Nicht jeder von ihnen lässt sich einfach so von Ihnen über den Jordan befördern. Wer ein wenig rumprobiert (und öfters neu läd) kommt aber meist schnell auf die passende Strategie, die dem Fiesling zeigt, dass



SCHUTZENGEL Mit einer eleganten Drehung feuert Lennox aus der Deckung heraus.



HEISSER KUSS Der feurige Schuss brutzelt mehrere Gegner auf einmal weg.

ACTION-ADVENTURE: INFERNAL | TEST

Was mache ich in Infernal eigentlich?

Ryan Lennox, der Angestellte des Teufels, hat eine ganze Menge auf dem Kasten: Er schießt sich durch Gegnermassen, knackt Türen, klettert über Hindernisse und teleportiert sich unablässig durch die Gegend.



Klettern

Es hat fast den Eindruck, als wäre Ryan Lennox so sportlich wie Archäologin Lara Croft. Er hangelt sich an Rohren entlang, krabbelt an Gitterzäunen hoch oder wirft sich mit Hechtsprüngen in Deckung. Außerdem kann er sich an Wänden anlehnen und sogar Deckungsfeuer geben. Wirklich nutzen werden Sie das im Spiel aber kaum, gibt es doch weit spaßigere Wege, die Gegner zu bekämpfen.

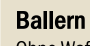
Spielanteil: sehr selten

Türen öffnen

Das ganze Spiel hindurch blockieren allerlei gesicherte Türen und Tore Ihren Weg. Sie müssen zum Beispiel Sicherheitsanlagen ausschalten, Kameras zerstören, Schlüsselkarten oder Zahlencodes finden. Die einseitigen Rätseleinlagen motivieren nur selten, etwa wenn man drei Schalter gleichzeitig mit Hilfe der Teleportkraft betätigen soll.

Spielanteil: selten





Kräfte einsetzen

Ryan Lennox bekommt vom Teufel eine Reihe spezieller Fähigkeiten geschenkt. Gerade im späteren Verlauf ist deren Einsatz der Garant für ein erfolgreiches Vorgehen. Stärkere Gegner sind teilweise sogar immun gegen normales Waffenfeuer, oder nur im Rücken verletzlich. Je öfter man die Kräfte benutzt, desto selbstverständlicher wird ihr Einsatz. Sie sind der wichtigste Bestandteil von **Infernal**.

Spielanteil: häufig

Ballern

Ohne Waffen geht nichts in **Infernal**. Das Arsenal des Agenten könnte sogar amerikanische Befehlshaber neidisch machen. Denn neben bekannten Pistolen und Schnellfeuergewehren wehrt sich Lennox auch mit Flammen- oder Raketenwerfern, riesigen Lasergewehren oder stationären Geschütztürmen. Ballerfreunde kommen definitiv auf ihre Kosten.

Spielanteil: sehr häufig



das (vermeintlich) Böse am Ende doch immer triumphiert.

Kinoreif

Die mächtigen Bosse lernen Sie in toll inszenierten Zwischensequenzen kennen. Die kleinen Filme sind in Spielegrafik gehalten und erzählen die Geschichte um Lennox und das Geheimnis, das die Agentur des Himmels umgibt. Hier spielt der Held auch seinen Charme aus: Zu praktisch jeder Situation hat er einen zynischen Spruch parat. So antwortet er dem Teufel auf die Frage, ob es denn schön sei, ein Sterblicher zu sein: „Oh, ich kann Fäustlinge tragen. Fäustlinge sind super!" Zu Beginn noch vielversprechend, flacht die Story im Spielverlauf aber zunehmend ab – dabei hätten die Entwickler eine wahrhaft epische Geschichte um Gut und Böse stricken können. Entsprechende Ansätze dafür waren auf jeden Fall vorhanden.

Grafisch ganz vorn

Infernal lebt von seinen tollen Bildern. In den fünf Kapiteln durchstreifen Sie ein Dorf in den Alpen, kämpfen sich durch Fabrikanlagen, durchforsten Kanalsysteme und bekämpfen futuristische Mönche in einem entlegenen Bergkloster. Jeder dieser Orte ist bis ins kleinste Detail gestaltet und in wunderschönes Licht getaucht. Die Grafik-Engine beeindruckt dabei mit sehenswerten Effekten. Lichter brechen sich in schmutzverkrusteten Fenstern, schneebedeckte Häuser glitzern in der Sonne und Discolichter tauchen die Protagonisten in ein grellbuntes Gewand. Noch spektakulärer wirkt die Szenerie im Kampfgetümmel. Mauern brechen unter Getöse zusammen, Staub wirbelt durch die Luft und Geschosse verzerren das Blickfeld. Die Kräfte von Ryan Lennox sind nicht minder imposant. Höllenfeuer schießt mit brachialer Gewalt auf die Gegner und schleudert die Getroffenen wirklichkeitsnah durch die Luft. Geländer brechen unter solchem Beschuss in sich zusammen. Beim Teleport verzerrt sich die Sicht und Gegner bewegen sich zäh wie Ahornsirup. **Infernal** unterstützt außerdem die Ageia Physikkarte, mit der noch ausgefeiltere Schwerkraftspielereien möglich sind. Stoff genug also, um es bis zum Ende krachen zu lassen.

Mit über sieben Stunden Spielzeit hat **Infernal** die richtige Länge, um weder zu kurz noch künstlich gestreckt zu wirken. Vorsichtige Naturen dürften zudem noch länger benötigen, bis sie, Achtung Spoiler, dem Teufel persönlich ins Antlitz starren. Das neuartige Szenario und der coole Antiheld Ryan Lennox sorgen für angenehm frischen Wind im Genre, auch wenn die Story etwas flach endet. Action-Jünger, die das ungewöhnliche Szenario nicht stört, sollten sich diesen rasanten Höllentrip auf keinen Fall entgehen lassen. Amen. (rh)



DREIFALTIGKEIT Die Teleport-Kraft in voller Aktion: Wir hüpfen für ein paar Sekunden nacheinander an zwei verschiedene Orte.

Infernal

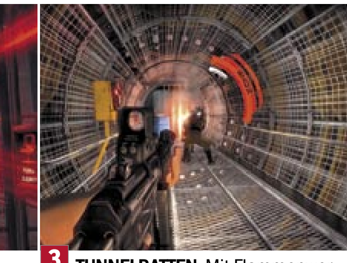
MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER +++5 KAPITEL +++ 5 HÖLLISCHE KRÄFTE



1 DER CHEF PERSÖNLICH Kurz nach dem hektischen Start stehen wir in einer tollen Zwischensequenz vor dem Teufel persönlich. Der Herr in Schwarz bietet uns einen Job und neue Kräfte. Kein Ding, wir sind dabei!



2 GÖTTERBOTE Unser erster Zwischengegner ist ein Mönch, den eine göttliche Aura beschützt. Zudem rauben himmlische Leuchter unsere infernalen Kräfte! Nach ein paar Versuchen besiegen wir den Pater.



3 TUNNELRATTEN Mit Flammenwerfern bestückte Kämpfer gehen in dieser Untergrundbasis auf uns los. Zum Glück können wir uns teleportieren – hinten sind die Gummimänner nämlich am empfindlichsten.

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

84 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



4 IRRGARTEN Auf dem Fabrikgelände verirren wir uns hoffnungslos. Bis wir den richtigen Weg finden, friert die Hölle zu.

Die Test-Abrechnung

Produkt: .... Infernal
Testversion: .... Review
Gespielte Minuten: .... 455 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 7:35
Verkaufspreis: .... € 35,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: .... 440 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: . Ca.€ 4,77

Unsere Testversion lief auf unseren Rechnern absolut fehlerfrei. Die deutsche Version wurde allerdings USK-tauglich etwas abgeschwächt. Sie können nun nicht mehr auf Leichen oder Zivilisten schießen. Das stört den Spielfluss aber nicht.

5 NACKTE TATSACHEN Die Story nimmt richtig Fahrt auf: Lennox wird gefangen genommen und seiner Kräfte beraubt. Geschwächt nehmen wir den Kampf wieder auf.



6 DICKES DING Auf dem Deck eines Flugzeugträgers treffen wir auf einen schwer bewaffneten Hubschrauber. Zum Glück liegt ganz zufällig ein ungenutzter Raketenwerfer herum.

INFERNAL
CA. € 35,-
23. FEBRUAR 2007
USK: KEINE JUGENDFREIGABE

ROBERT HORN

„Ein höllisch guter Ballerspaß mit einem himmlisch ungewöhnlichem Szenario. "

Hui, was für ein Spiel! Von Beginn an hat mich die Story um Gut gegen Böse, Himmel gegen Hölle in den Bann gezogen. Dazu lässt die Grafik-Engine beeindruckende Muskeln spielen. Wenn ich mit Höllenfeuer bewaffnet auf waffenstrotzende Cybermönche losgehe, brennt der Bildschirm. Antiheld Lennox habe ich sowieso ins Herz geschlossen. Selbst beim Aufeinandertreffen mit Luzifer kann er sich seine bissig-ironischen Kommentare nicht verkneifen. Trotzdem habe ich die Entwickler während des Spielens ein ums andere Mal zum Teufel gewünscht. Immer wieder passiert es, dass man vor lauter Schaltersuchen und Türenöffnen überhaupt nicht mehr weiß, wohin man eigentlich wollte. Da hilft nur konzentriertes Suchen und etwas Glück, um aus solchen Situationen zu entkommen. Wenn der Teufelskerl dann aber wieder loslegt und mit Höllenfeuer und Teleport die Gegner reihenweise lahmlegt, vergesse ich diese Frustmomente und genieße die Action in allen Zügen. Obwohl die Story gegen Ende zunehmend mit Klischees beladen ist, stellt sie doch eine willkommene Abwechslung zu all den Terroristen-Weltkriegs-Drogenmafia-Shootern dieser Welt dar.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Metropolis Software
Titel vom selben Entwickler:
Gorky 17 | Aurora Watching | Archangel
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Wunderschöne und stimmungsvolle Prachtgrafik mit tollen Effekten
Sound: Rockige Gitarrenmusik gemischt mit kirchlichen Chören. Solide Synchronsprecher
Steuerung: Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Grafischer Hochgenuss
- \+ Tolle und sinnvolle Höllenkräfte
- \+ Originelle Story um Engel und Teufel ...
- − ... die gegen Ende zu sehr abflacht
- − Nervige Suche nach dem richtigen Weg

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 84



MALERISCH Auf See besticht die Grafik mit gelungenen Wassereffekten, detailreichen Schiffen und idyllischen Sonnenuntergängen. Manches Motiv eignet sich geradezu für eine Postkarte. Diese hohe Qualität weist das Spiel aber nicht durchgehend auf und zeigt vor allem an Land optische Schwächen wie detailarme Charaktere.

Tortuga: Two Treasures

Ein legendärer Goldschatz, ruchlose Piraten an jeder Ecke, Voodoo-Priester und viel Rum – kein Freibeuterklischee bleibt bei diesem Spiel auf der Strecke.

Piraten: In ihrer Blütezeit (etwa 1680 bis 1720) waren sie auf den Weltmeeren gefürchtet, heute bilden sie nur noch die Vorlage für Filme oder Spiele. Das Action-Adventure **Tortuga: Two Treasures** versetzt Sie in die goldene Ära der Piraterie und lässt Sie in der Rolle von Thomas „Hawk" Blythe gegen historische Seeräuber wie Henry Morgan (siehe Kasten) antreten.

Hawk segelt unter der Flagge Blackbeards, mit dem er nach dem legendären Schatz des Henry Morgan sucht. In einer Spezialmission verrät Blackbeard seinen Kumpel Hawk. Dieser landet im Kerker und seine Freundin Sangua stirbt während des Einsatzes. Wieder auf freiem Fuß, schwört Hawk Rache für den Verrat und seine Geliebte. Zudem bekommt er es mit Zombiepiraten zu tun, deren Fluch er brechen muss, um die Welt zu retten. Die Story kommt Ihnen sicherlich teilweise, etwa bei den Zombiepiraten, bekannt vor. Dennoch motiviert sie mit überraschenden Wendungen, dass man weiterspielt.

Schiffe versenken

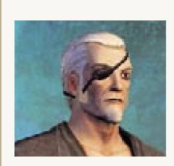
Das Piratenabenteuer besteht aus zwei Teilen. Sind Sie auf See unterwegs, erinnert das Spiel stark an **Sid Meier's Pirates**. Sie steuern Ihr Schiff von Insel zu Insel und sind meist damit beschäftigt, feindliche Kutter, aber auch Kanonentürme auszuschalten. Dafür haben Sie unterschiedliche Munitionsarten für Ihre Kanonen an Bord. Neben den Massivkugeln, die von Haus aus in Ihrem Laderaum warten, stehen auch Kettenkugeln bereit, um feindliche Segel zu zerstören. Kartätschen dezimieren die die Besatzung Ihres Gegners. Panzerbrecher brauchen länger zu laden, richten jedoch mehr Schaden an als alle anderen Geschossarten. Aber nicht nur die Kanonen stehen Ihnen zur Verfügung, um andere Schiffe auf den Meeresgrund zu befördern, es gibt auch einige spezielle Gegenstände. So haben Sie zum Beispiel einen Köder in petto, der einen riesigen Kraken anlockt. Dieser attackiert das nächste feindliche Schiff. Zudem richten Sie mit Sprengfässern oder einem Trommelfeuer, das drei Breitseiten hintereinander abfeuert, großen Schaden an. Diese Gegenstände sowie Reparatur-Kits finden Sie bei versenkten Schiffen oder kaufen Sie am Ende einer Mission.


KOMBO Drücken Sie im richtigen Moment eine bestimmte Tastenkombination, führt Hawk eine Spezialattacke aus. Für Standardgegner benötigen Sie dies aber nicht.


BRENZLIG Ab und zu gibt es Missionen mit dem Beiboot. Dieses hält kaum Schaden aus und sinkt somit sehr schnell. Vorsicht ist also geboten.

Drei fiese Köpfe und ihr historischer Hintergrund

Blackbeard, Charles Vane und Henry Morgan sind keine fiktiven Gestalten. Alle drei machten im 17. und Anfang des 18. Jahrhunderts die Karibik unsicher. Wir stellen sie Ihnen kurz vor:



Edward „Blackbeard" Teach (oder auch Thach)

Geboren wurde er um 1680, vermutlich in Bristol, England. Erstmals wird er 1717 erwähnt. Seine Karriere begann er als Matrose, sein späteres Hauptquartier hatte er auf den Bahamas. Als Pirat war er vor allem wegen seiner Grausamkeit gefürchtet. Ein englischer Offizier namens Maynard war es, der ihn durch eine Falle zur Strecke brachte – Blackbeards Kopf hing bis zur Rückkunft in den Hafen an Maynards Schiff.



Charles Vane

Bekannt wurde Charles Vane, der wohl mit Blackbeard befreundet war, um 1718. Zu dieser Zeit kam ein neuer Gouverneur in die Bahamas, der die Piratenplage beenden wollte. Vane versenkte dessen Flotte, verließ aber den Hafen. Einige Jahre später sank sein Schiff, er heuerte auf einem anderen an. Als seine Identität ans Licht kam, wurde er verhaftet. In Port Royale wurde er im März 1720 gehängt.

Henry Morgan

Etwa 1635 vermutlich in Wales geboren, enterte er 1665 mit anderen englischen Freibeutern Schiffe rund um Jamaika. 1668 überfiel er erstmals, mit der Genehmigung Englands, eine Siedlung. 1671 hatte er etwa 1.200 Mann und 36 Schiffe unter seinem Kommando, als er Panama angriff. Dies brachte ihm sehr großen Reichtum ein. Er wurde verhaftet, 1674 allerdings begnadigt.

Vor allem bei großen Flotten müssen Sie darauf achten, die richtigen Gegenstände zur passenden Zeit zu kombinieren, um möglichst viel Schaden anzurichten. Sie locken zum Beispiel einen Kraken an, um das blockierte Schiff mit einer Vielzahl an Sprengfässern zu versenken. Geht der feindliche Kahn unter, sammeln Sie die Überlebenden ein und stocken so Ihre Besatzung wieder auf.

Die effektivste Taktik finden Sie schnell heraus. Die feindlichen Schiffe gehen immer gleich vor und folgen Ihnen stupide, bis sie ihre Breitseite abfeuern können. Grafisch besticht das Spiel auf See mit detaillierten Schiffen und passablen, wenngleich übertriebenen Wassereffekten.

Landratte

Der zweite Teil von **Tortuga** verschlägt Sie an Land. Dort steuern Sie den Helden aus der Third-Person-Sicht und metzeln sich mit dem Säbel durch Gegnerhorden. Die Grafik bietet dabei nur triste Inselumgebung, die sich nicht mit der malerischen Südsee-Idylle der Meermissionen messen kann. Die Charaktermodelle, vor allem die Zombies, sind nicht sehr detailliert und wirken hölzern. Auch spielerisch erwartet Sie ein wenig innovativer Action-Part. Die gesamte Zeit sind Sie damit beschäftigt, die linke Maustaste zu klicken, um Ihr Entermesser zu schwingen. Zwar gibt es ein paar Kombos, aber da der Held nur zwei solcher Spezialattacken hintereinander ausführen kann und sich dann ausruhen muss, sind diese schwer einzusetzen. Zudem sind sie – außer bei den Bossgegnern, auf die Sie hin und wieder stoßen – nicht nötig, weil die Schurken keine Herausforderung darstellen. Die künstliche Intelligenz der Gegner lässt zu wünschen übrig. Die Piraten stehen meist in Gruppen zusammen. Nähern Sie sich ihnen, greifen sie an. Jedoch kann es durchaus sein, dass die Augenklappenträger lautstark nach Ihnen suchen, obwohl kein Feind zu sehen ist. Auch das andere Extrem ist möglich: Feinde ignorieren Sie gekonnt, obwohl Sie bereits neben ihnen stehen. Das macht die Landmissionen eintönig.

Spezielle Gegenstände wie eine Pistole, Molotowcocktails, Heiltränke oder Voodoo-Pulver, das Gegner in einen kurzen Schlaf fallen lässt, gibt es auch an Land. All diese Hilfsmittel – auf See und an Land – kaufen Sie am Ende jeder Mission. Denn versenkte Schiffe, zerstörte Ruder oder gelungene Säbel-Kombos lassen es in Ihrer Kasse klingeln. Schade: Vergessen Sie etwa, sich Heiltränke zu kaufen, haben Sie keine Chance, diesen Fehler zu korrigieren. Die Autospeicherung setzt Sie immer an den Beginn der Folgemission. So müssen Sie sich mehrmals durch den Level kämpfen oder einen früheren Spielstand laden und bekannte Stellen neu spielen. (web)



TORTUGA: TWO TREASURES
CA. € 40,-
26. JANUAR 2007
USK: AB 16 JAHREN

SEBASTIAN WEBER



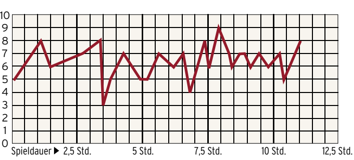
„Hobby-Piraten kramen Augenklappe und Säbel aus, alle anderen werden wohl seekrank."

Tortuga: Two Treasures bietet durch die Story und die Mischung aus Schiffs- und Landmissionen eine Menge Potenzial, schöpft es aber nicht aus. Auf See macht das Spiel zu Beginn wirklich eine Menge Spaß. Bald erkennt man jedoch, dass die Gegner immer stumpfsinnig Hawks Schiff hinterherfahren. So sind die Schlachten eintönig und teilweise zu lang, aber immerhin gut in Szene gesetzt. An Land sieht es ganz anders aus. Diese Passagen langweilen von Anfang an und werden auch im Laufe des Spiels nicht besser. Bei den Kontrahenten gilt Masse statt Klasse, das Spieldesign ist zu simpel, da es sich nur auf „Besiege alle Feinde" beschränkt. Rätsel oder Ähnliches sucht man vergebens. So bleibt ein Action-Adventure, das Piratenfans zumindest mit einer gut zusammengeklauten Story unterhält, aber nicht aus der Masse hervorsticht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ascaron
Titel vom selben Entwickler:
Port Royale | Piraten: Herrscher der Karibik
Publisher: Ascaron
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Auf See gelungen, an Land detailarm
Sound: Orchestermusik, gute Synchronisation
Steuerung: Gelungene

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Gelungene Seekämpfe
- \+ Motivierende Story
- – Teilweise ödes Missionsdesign
- – Langweilige Landpassagen
- – Künstliche Intelligenz sehr mau

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 68

GEENTERT Um ein Schiff zu entern, müssen Sie nur den Kapitän besiegen. Jedoch warten einige Matrosen auf dem Weg dorthin.

BREITSEITE Am wirkungsvollsten ist es, wenn Sie parallel zum Gegner stehen, dann treffen die meisten Kugeln.

AUF DVD
▮ Video

FLOTTE BIENE Neues Fahrzeug, Teil 1: Der wendige Hover-Buggy der PAC-Soldaten flitzt pfeilschnell durch das Feindfeuer.



DICKER BRUMMER Neues Fahrzeug, Teil 2: Der Truppentransporter der EU rumpelt schwer gepanzert in die Schlacht.

Battlefield 2142

Northern Strike | Ein Booster Pack mit ganzen drei neuen Karten und zwei Fahrzeugen. Ist das rund 13 Euro wert?

Die Booster Packs der **Battlefield**-Reihe sind eine nette Sache: Sie versorgen die Spieler mit immer neuen Fahrzeugen, Waffen und frischen Karten für ausgedehnte Multiplayer-Gefechte. Das Markenzeichen der Pakete: Sie bieten kaum Neues, kosten aber auch nur kleines Geld. Im ersten Mini-Add-on für **Battlefield 2142** befindet sich, der Linie getreu, recht magere Kost: **Northern Strike** serviert den hungrigen Spielern drei Karten, die, zumindest das ist neu, im vereisten Deutschland spielen. Als motorisierte Beilage erweitern zwei neue Fahrzeuge den bisher eher spärlichen Fuhrpark des Online-Shooters: Die Panasiatische Koalition (PAC) flitzt mit einem Hover-Buggy über die grau-weißen Schlachtfelder. Die schwebende Maschine fasst zwei Passagiere und ist mit einem schweren Maschinengewehr ausgerüstet. Buggy-typisch hält das Stahlgeschoss aber nicht sonderlich viel Beschuss stand. Die Soldaten der Europäischen Union (EU) haben es da mit ihrem Goliath-Truppentransporter besser erwischt. Der gepanzerte Koloss fasst nicht nur eine Menge Fußvolk, er hält auch extrem viel aus und bringt damit dringend benötigten Nachschub an die Kriegsfronten. Zehn freischaltbare Bonusgegenstände und ebenso viele Auszeichnungen belohnen fleißige Schlachtfeldveteranen nach dem bewährtem Prinzip. Wer viele Stunden in den vereisten Schlachtfeldern zubringt, bekommt bessere Ausrüstung Die drei neuen Karten spielen sich allesamt sehr flott und angenehm, besonders „Port Bavaria" überzeugt mit durchdachtem Leveldesign und angenehmer Fernsicht. Ein idealer Tummelplatz für Scharfschützen. Trotzdem muss gesagt werden, dass **Northern Strike** Zusatzmaterial liefert, das andere Spiele kostenlos per Patch nachreichen. **Battlefield 2142**-Krieger, die die bisherigen Karten schon im Schlaf beherrschen, freuen sich trotzdem über die drei neuen Spielplätze und die freispielbaren Gegenstände. (rh)

Deutschland in der Zukunft: Hier kracht´s gewaltig

Die drei neuen Karten für Battlefield 2142 spielen allesamt in heimischen Gefilden:



LIBERATION OF LEIPZIG Die düstere Karte erinnert kaum an die Stadt, in der jährlich die Games Convention stattfindet.



PORT BAVARIA Das weitläufige Areal ist ein Fest für Sniper und Nahkämpfer. Eindeutig das Highlight von **Northern Strike**.



BRIDGE OF REMAGEN Schon im 2. Weltkrieg ging es hier heiss her. Keine wirklich neue Idee, aber trotzdem sehr spannend.



BATTLEFIELD 2142 NORTHERN STRIKE
CA. € 13,-
8. MÄRZ 2007
USK: AB 16 JAHREN

ROBERT HORN



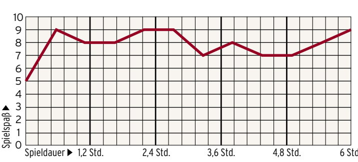
„Nur drei neue Karten und zwei neue Fahrzeuge. Klingt wenig, macht aber Spaß."

Battlefield 2142 gehört für mich auf jeden Fall unter die Top 5 der Online-Shooter. Bei erster Betrachtung mag der Umfang des ersten Booster Packs etwas mager wirken. Trotzdem sind die Neuerungen sinnvoll. In bisherigen Booster Packs unterschieden sich die Fahrzeuge allein durch Ihre Optik. Die neuen, parteiabhängigen Vehikel trennen die Fraktionen stärker voneinander und sorgen zudem für mehr taktische Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld. Sammlernaturen stürzen sich aufgrund der neuen freischaltbaren Gegenstände und Auszeichnungen voller Freude in die Schlacht. **Battlefield 2142**-Vetranen kommen um dieses Booster Pack nicht herum. Trotzdem, liebe Entwickler, wünsche ich mir vom nächsten Booster-Häppchen ein stärkeres Sättigungsgefühl.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Illusions CE
Titel vom selben Entwickler:
Battlefield 1942 | BF Vietnam | Battlefield 2
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Eroberung, Koop, Titan
Zahl der Spieler: 2 bis 64
Fazit: Taktisch herausfordernde Schlachten

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Farbarme Winteratmosphäre
Sound: Gewohnt guter **Battlefield**-Sound
Steuerung: Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.800 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Neue, freischaltbare Gegenstände
- + Drei schön gestaltete Karten
- + Parteigebundene Fahrzeuge
- − Matschige Schneelandschaften
- − Deutsche Städte ohne Wiedererkennungswert

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **81**



BLECHLAWINE Zusammen mit anderen Spielern greifen wir einen Panzer an, der sich verzweifelt wehrt. Wir schießen ihn gnadenlos zu Schrott.



TIEFFLIEGER Im Battle-Group-Modus sind auch Flugzeuge wie diese schnelle A10 mit von der Partie.



EASY RIDER Für schnelle Ortswechsel greifen Sie sich einfach ein Motorrad. Helmpflicht gibt es nicht.

War Rock

Die Asiaten machen's kostenlos. Zumindest wenn es darum geht, Mehrspieler-Shooter im Internet anzubieten.

Die Verkaufsversion

Die War Rock-Verkaufsversion lockt mit Boni und Premium-Paketen.

Retail Edition

Die Verkaufsversion enthält eine Extrawaffe, die nur in dieser Version verfügbar ist: das M60-Maschinengewehr. Außerdem erhalten Käufer 100.000 Extra-Dinar. Dazu gibt's armeetypische Hundemarken und ein Buch mit den Spielekarten.

Zusätzlich können Sie Ihren Account online mit Premium-Paketen veredeln. Diese werden in drei Ausführungen angeboten, laufen aber nur für jeweils 30 Tage:

Premium Bronze

20 Prozent Bonuserfahrung, 21.000 Dinar
Preis: ca. 6 Dollar

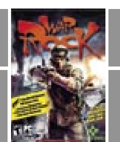
Premium Silber

30 Prozent Bonuserfahrung, 40.500 Dinar
Außerdem lassen sich private Server-Räume erstellen.
Preis: ca. 10 Dollar

Premium Gold

50 Prozent Bonuserfahrung, 55.500 Dinar
Käufer der Gold-Edition erhalten einen exklusiven fünften Waffenslot.
Preis: ca. 15 Dollar

Sachen, die umsonst sind: Parfümproben, Käsehäppchen im Supermarkt, Werbeprospekte, als PC-Games-Redakteur Urlaub beantragen – und ein Online-Shooter aus Korea. Entwickler Dream Execution bietet **War Rock** nämlich vollkommen kostenfrei zum Download an. Die Ballerei aus fernöstlichem Hause beinhaltet drei Spielmodi. In Close Quarters Combat treten zwei Parteien, ähnlich wie in **Counter-Strike**, gegeneinander an. Während die Deberan versuchen, eine Bombe zu platzieren, setzen die Soldaten der N.I.U. alles daran, genau das zu verhindern. Wer es actionreicher mag, wählt den Urban-Ops-Modus. Hier streiten sich die Teams um Punkte, die **Battlefield 2**-typisch eingenommen werden. Zur Verfügung stehen dabei allerdings nur wenige Fahrzeuge wie Transporter oder leichte Hubschrauber. Die schweren Maschinen fahren in der Spielvariante Battle Group auf. Darin kämpfen Sie auf riesigen Schlachtfeldern mit modernstem Kriegsgerät um wichtige Punkte. Im Gegensatz zu **Battlefield 2** fehlt allerdings die Position des Commanders. **War Rock** spielt sich etwas actionreicher als der Klassenprimus, Fahr- und Flugzeuge sind deutlich simpler zu beherrschen. Ganze fünf Klassen bekämpfen sich auf beiden Seiten. Scharfschütze, Mechaniker, Sanitäter(in), Kombattant und Panzerabwehrschütze kennt man aber ebenfalls schon aus **Battlefield 2**. Da **War Rock** schon vier Jahre auf dem Buckel hat, ist die Grafik nicht mehr taufrisch. Zudem nerven einige Bugs, das Kaufsystem für bessere Waffen ist unverständlich (Sie verlieren Geld, wenn Sie nicht spielen) und die Anzahl der Server ist im Vergleich zu **Battlefield 2** verschwindend gering. Dennoch hat man mit **War Rock** lange Zeit unkomplizierten Online-Spaß. Und das nicht nur, weil es umsonst ist. (rh)



WAR ROCK
CA. € 24,-
9. FEBRUAR 2007
USK: KEINE KENNZEICHNUNG

ROBERT HORN



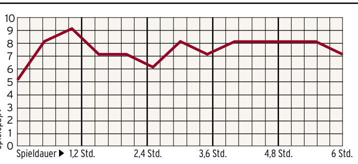
„Kostenloser Online-Shooter-Spaß mit spielerischen und grafischen Mängeln"

Schön, dass es auch Spiele gibt, die man nicht für teures Geld im Laden kaufen muss. Schön, dass man dadurch unkomplizierten Spaß mit vielen menschlichen Spielern genießen darf. Die mittlerweile veraltete Optik ist leider nicht so schön. Mit aktuellen Titeln kann **War Rock** nicht mithalten. Spiele wie **Battlefield 2** bieten weit mehr taktischen Tiefgang. Und wieso verliere ich Geld, wenn ich mal nicht spiele? Bessere Waffen zu erspielen dauert so unendlich lange. Vielleicht ein Grund, sich die Premium-Edition zuzulegen. Die kostet dann zwar etwas, dafür besitzt man aber schon von Beginn an alle Schießprügel. Wer bereits **Battlefield 2** hat, den wird **War Rock** nicht aus seinem deutlich schöneren Panzer hervorlocken. Spielern, die etwas Onlineschlachten-Luft schnuppern möchten, empfehlen wir einen ausführlichen und kostenlosen Blick.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Dream Execution
Titel vom selben Entwickler: Tachyon Online
Publisher: K2 Network
Sprache (Handbuch): Englisch
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Spielmodi, 5 Klassen
Zahl der Spieler: Bis zu 36 Spieler
Fazit: Solide, aber wenig taktische Ballerei

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Veraltete, aber taugliche Spielegrafik
Sound: Etwas blecherner Schlachtensound
Steuerung: Shootertypisch mit Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Kostenlos
+ Große Karten mit vielen Fahrzeugen
− Schlechte Kollisionsabfrage
− Veraltete Grafik
− Umständliches Kaufsystem

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**

SCHEUSAL Dämonen sehen aus wie mutierte Tiere. Speziell die großen Exemplare sind anfangs nur mit Mühe zu besiegen.

LEBENDIG Sie bereisen nur wenige Dörfer und Städte. Immerhin sind diese von plapperfreudigen NPCs und vielfältigen Quests erfüllt.

STARR Trotz der frei konfigurierbaren Steuerung bleibt die Kamera stets hinter dem Spielcharakter. Die hektischen Kämpfe werden dadurch zuweilen unübersichtlich.

GEMEIN Dieser Oger ist eigentlich ein gutmütiger Kerl, doch wir spielen einen bitterbösen Charakter und greifen das Ungetüm kurzerhand an. Fies!

Jade Empire

Special Edition | Das wurde aber auch Zeit! Biowares Action-Rollenspiel hat es nach beinahe zwei Jahren in veredelter Form auf den PC geschafft.

Ärgert es Sie nicht auch, wenn tolle Spiele zunächst nur auf Konsolen wie der Xbox erscheinen? Und dass es dann ewig lange dauert, bis der PC mit einer lieblos zusammengeschusterten Portierung abgespeist wird? Wie gut, dass es da noch Gegenbeispiele wie **Jade Empire: Special Edition** gibt! Dies ist die anständig überarbeitete Version eines fantastischen Action-Rollenspiels, das uns PC-Spielern schon viel zu lange vorenthalten wurde. Bioware, Schöpfer von Klassikern wie **Baldur's Gate 2** oder **Knights of the Old Republic,** hat dabei gottlob verstanden, worauf es bei einer PC-Umsetzung ankommt.

Epische Handlung

Das antike China, ein schöner Hintergrund für ein Rollenspiel. Fernab ausgelutschter Fantasy-Pfade entwirft Bioware eine spannende Geschichte, die zu den besten des Genres gehört. Eine Erzählung von ruhelosen Geistern, einer gefallenen Gottheit, machthungrigen Kaisern und fanatischen Sekten – eine Handlung voller dramatischer Höhepunkte, die schnell in Fahrt kommt und bis zum Schluss spannend und wendungsreich bleibt.

Hand oder Faust?

Das Spiel mündet in verschiedenen Endsequenzen – je nachdem welche Spielweise Sie bevorzugen. Die wunderbar geschriebenen Quests lassen sich oft auf mehrere Arten lösen, das Ergebnis beeinflusst Ihre Gesinnung. Eine Anzeige im Charaktermenü gibt Auskunft, ob Sie dem Weg der offenen Hand (gut) oder dem der geschlossenen Faust (böse) folgen. Ein Beispiel: Sie erwischen Sklavenhändler dabei, wie sie ein junges Mädchen brandmarken und verkaufen wollen. Nach einem Handgemenge entscheiden Sie: Das Mädchen freilassen? Es selbst verkaufen? Oder es dazu anstiften, sich gegen ihre Unterdrücker zu erheben? Je nachdem wie Sie sich verhalten, endet die Situation mit dem Mädchen gut, böse oder richtig schlimm. **Jade Empire** lässt Ihnen enorme Freiheit, Ihre dunkle Seite zu erforschen. Anders als in **KotOR** haben Sie jedoch keinen Nachteil, wenn Sie ein böser Tyrann werden wollen – auch für die gibt es Belohnungen und Quests! Im Test hatten wir oftmals alte Spielstände herausgekramt, nur um zu sehen, was bei einer anderen Entscheidung passiert. Ein größeres Kompliment kann man solch einem Quest-Design kaum machen!

Spaß mit Freunden

Die Wahl der Gesinnung hat auch Konsequenzen für Ihre Mitstreiter. Im Laufe des Abenteuers scharen Sie bis zu neun Kumpanen um sich herum, jeder von ihnen mit einem einzigartigen Charakter ausgestattet. Mit etwas Fingerspitzengefühl lässt sich mancher davon zur anderen Seite „bekehren" und seine Mentalität beeinflussen. Wunderbar sind dabei die Gespräche. Wer will, kann beispielsweise mit der hübschen Schwertkämpferin Morgenstern eine Beziehung anfangen – ja, mit einigen Charakteren sollen selbst gleichgeschlechtliche Romanzen möglich sein! Unser Rat: Lehnen Sie sich während der Dialoge zurück und lauschen Sie, als würden Sie ein gutes Buch lesen. Die teils hochesoterischen, aber fein geschriebenen und gut vertonten Gespräche sind oft so anrührend, humorvoll oder gar aufwühlend, dass sie



GEWALTIG Schon früh erlernen Sie imposante Fähigkeiten. Hier schleudert unser Feuerball gerade einen Gegner durch das Bild.

ACTION Links im Bild führt unser Begleiter einen schweren Hieb mit seinem Kampfstab aus. Sein Widersacher versucht (vergeblich) zu blocken, erkennbar an dem gelben Schein.

AUSDRUCKSSTARK Die glaubhaften, toll geschriebenen Charaktere sprechen lippensynchron und besitzen eine ausgefeilte Mimik.

STOLZ Gleich zu Beginn müssen Sie sich zwischen Schwert und Speer als Hauptwaffe entscheiden.

mehr als die Hälfte der Spielzeit ausmachen.

Einfaches Kampfsystem

Die andere Hälfte von **Jade Empire** hört auf den Namen Action, denn Sie prügeln regelmäßig Banditen, Geister, Dämonen, Assassinen und Tyrannen windelweich. Per „WASD"-Tasten und Maus kreisen Sie in Echtzeit um die Gegner, die linke Maustaste entfesselt eine leichte, die rechte eine schwere Attacke. Auf die Tasten 1 bis 0 verteilen Sie Talente wie Feuermagie, Nahkampfwaffen, Mana-Raub, Kampfstile und Verwandlungszauber. Immer nur ein Begleiter steht Ihnen zur Seite, der entweder aktiv mitkämpft oder außerhalb der Arena Ihre Eigenschaften verbessert. Die Handgemenge sind meistens recht einfach und bieten kaum taktischen Tiefgang, sorgen aber für reichlich Tempo und sind gut in Szene gesetzt. Hin und wieder nehmen Sie auch im Cockpit eines bizarren Fluggeräts Platz und ballern in kurzen Arcade-Spielen feindliche Flugzeuge vom Himmel. Schöne Idee, aber wenig fordernd und nicht spielentscheidend.

Nach einem Levelaufstieg lässt sich jedes Talent in drei Kategorien ausbauen. Außerdem besitzen Sie ein Amulett, das Sie im Laufe des Spiels flexibel mit Edelsteinen bestücken. Dies beschreibt in etwa die gesamten Ausrüstungsmöglichkeiten des Spiels. Keine Schutzkleidung, keine magischen Ringe, keine Set-Items – Ihr Charakter sieht stets gleich aus. Hier sind Genrekenner mehr gewohnt.

Edler Stil

Künstlerisch ist **Jade Empire** ein Triumph, voller wunderbarer Farbtöne, prächtiger Kostüme und abwechslungsreicher Szenarien, über denen stets eine melancholische Stille zu schweben scheint. Besonderes Lob verdienen die Charaktere mit ihrem ausgefeilten Mienenspiel – so erkennt man in Dialogen stets, welcher Gesinnung ihre Antwortmöglichkeiten entsprechen. Klasse! (fs)



Was ist so neu und besonders an der PC-Version?

Jade Empire wurde für die reichlich verspätete PC-Fassung ordentlich überarbeitet.

Verfeinerte Technik? Schönere Grafik!

Trotz ihrer Xbox-Herkunft ist die Grafik zeitgemäß, denn die Entwickler überarbeiteten viele Texturen und erlauben nun Auflösungen bis 1.600x1.200. Das Interface sowie die Schriftgröße werden dabei flexibel angepasst und bleiben stets gut erkenn- und lesbar.

Fingerfreundliche Steuerung

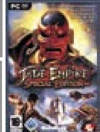
Ob per Maus und Tastatur oder per Gamepad – das Spiel kommt mit wenigen Tasten aus und ist gut zu bedienen. In Kämpfen war uns das Gamepad etwas angenehmer, dafür lassen sich die Menüs viel besser per Maus durchstöbern. Praktisch: Sie dürfen jederzeit zwischen beiden Methoden wechseln. Alle Tasten sind frei konfigurierbar, darunter auch die brandneue Quicksave- und Quickload-Funktion.

Kurze Ladezeiten

Der vielleicht größte Kritikpunkt an der Xbox-Version ist verschwunden: Die einst minutenlangen Ladezeiten dauern nur noch wenige Sekunden. Ein wahrer Segen!

Zusätzliche Inhalte

Die Special Edition enthält einen zusätzlichen Charakter, einige neue Kampfstile, eine Hand voll neuer Gegner und eine Weltkarte. Nichts davon braucht man, doch natürlich sind Extras immer willkommen. Überdies haben die Entwickler die Gegner-KI überarbeitet, sodass die Herausforderung nun größer sein sollte – davon haben wir im Test allerdings nichts bemerkt. Ein neuer Schwierigkeitsgrad nach dem ersten Durchspielen erhöht die Wiederspielbarkeit enorm, da man seinen alten Charakter mit all seinen Skills übernimmt!



JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

CA. € 40,-
02. MÄRZ 2007
USK: AB 16 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



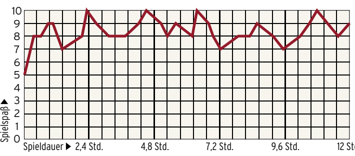
„Ein grandioses Abenteuer – und gleichzeitig die bislang beste Konsolenumsetzung!"

Ich danke den Entwicklern von Herzen, dass sie dieses feine Spiel doch noch auf den PC übertragen haben. Und das sehr vernünftig: mit ordentlicher Steuerung, neuen Features, kaum Ladezeiten und schönerer Grafik! Ich hatte **Jade Empire** bereits auf der Xbox durchgespielt, daher habe ich für den Test nur einige der Kapitel ausprobiert. Rechnen Sie bei der Spielzeit mit etwas über 20 Stunden, vielleicht auch länger, wenn Sie – wie ich – den fantastischen Dialogen bis zum Schluss lauschen und wirklich jede Quest lösen wollen. **Jade Empire** ist nicht sehr umfangreich, nein, und es verläuft regelrecht linear. Auch die Charakterentwicklung und spärliche Ausrüstung dürften Sammelwütige und Zahlentüftler enttäuschen. Doch ich liebe gute Geschichten, ich liebe Dramatik, glaubhafte Charaktere und einzigartige Atmosphäre. Und all das bietet mir **Jade Empire: Special Edition** in Hülle und Fülle.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bioware
Titel vom selben Entwickler:
KotOR | Neverwinter Nights | Baldur's Gate 2
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Liebevolle, für den PC aufpolierte Optik
Sound: Klasse Sprecher und packende Musik
Steuerung: Maus/Tastatur oder Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Spannende Story mit dramatischen Quests
+ Wunderschönes, unverbrauchtes Szenario
+ Glaubhafte, beeinflussbare Charaktere
+ Technisch einwandfreie Konsolenumsetzung
− Kaum Möglichkeiten für Charakterentwicklung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 84


PC ACTION (Ausgabe 01/07) 82%
PC Games (Ausgabe 12/06) 80%
GIGA (Giga-TV-Userwertung 07/06) 9 von 10
GAMESPOT (Ausgabe 07/06) 83%
The New York Times (Ausgabe 07/06) 88%
www.theship.de
the SHIP
MÖRDER AHOI
Die mordslustige Kreuzfahrt
Je einfallsreicher die Waffe, umso besser dein Verdienst!
Finde schnell die Waffen an Bord - dein Leben hängt davon ab.
Profitiere vom sozialen Leben an Bord, du bist (schließlich) auf einer Kreuzfahrt.
16
usk
XIDER
WWW.XIDER.DE
OUTERLIGHT
MINDSCAPE
ENTHÄLT EXKLUSIV: 8 SCHIFFSKARTEN ALS POSTER UND SINGLEPLAYERMODUS
PC DVD-ROM
XIDER ist eine Marke der bhv Software GmbH & Co. KG.
empfohlener Verkaufspreis: 29,99 €



KRIEGERISCH Keine Frage, es gibt durchaus imposante Anblicke in **Vanguard**, wie hier am Eingang zur Zwergenstadt Bordinar's Cleft.

Vanguard

Saga of Heroes | Wenn Entwickler vorab zugeben, dass ihr Online-Rollenspiel nicht fertig ist, gehen bei Spieleredakteuren die Alarmlampen an. Berechtigt?

Mit dem Pre-Order-Key zum Spiel fing alles an – PC Games durfte schon vor dem offiziellen Release von **Vanguard: Saga of Heroes** in die Welt von Telon eintauchen. Der Log-in auf einem US-Server verlief reibungslos, während die europäischen Realms erst mit stundenlanger Verspätung an den Start gingen. Dann der offizielle Release-Tag: Es gab massive Downtimes, die Spieler schauten in die Röhre. Inzwischen, es ist Samstag, der 3. Februar, müssen sie ihre Pre-Order-Keys durch die Keys der Verkaufsversion ersetzen. Die Folge: Viele Abenteurer können sich überhaupt nicht mehr einloggen. Chaos überall im Fantasy-Land. Trotz all der Pannen testen wir **Vanguard**, denn es ist in dieser Form im Handel erhältlich. Wenn Sie den Test lesen, ist wahrscheinlich schon der zwanzigste Patch ins Land gegangen und etliche Dinge, die wir kritisieren, sind vielleicht behoben – vielleicht aber auch nicht.

Eine Klasse für sich

Mit dem Spielen von **Vanguard** ist es wie mit dem Hören schwer verdaulicher klassischer Musikstücke: Man muss zum einen eine Affinität zu solcher Unterhaltung besitzen und zum anderen Zeit und Muße übrig haben, auf komplizierte Dinge einzugehen, die sich abseits des Mainstream-Konsums bewegen. Dieser vielleicht etwas ungewöhnliche Vergleich trifft im Kern bestens das, was wir auf unseren Reisen in der Welt Telon erlebt haben. **Vanguard** hat es wahrlich nicht leicht in der Welt der seichten Unterhaltung. Es ist eine groß inszenierte Komposition, versehen mit einer Vielzahl unschöner Disharmonien. Spieler, die sich Blizzards Glanzstück verschrieben haben, können sich getrost ausklinken, denn **Vanguard** ist ein ganz anderes Kaliber: komplex, schwer, unfertig und doch auf seine Art reizvoll.

Der Kasus Knacktus

Die vom Entwickler offen zugegebene verfrühte Veröffentlichung des Spiels und die seit zwei Jahren ungeschlagene Referenz **World of Warcraft**, die in puncto Atmosphäre/Spielgefühl großartig dasteht, sind die dicksten Stolpersteine für Sigils Quasi-**Everquest**-Nachfolger. Die Spielwelt Telon ist riesig, die Spielarten sind vielseitig. Was jedoch an allen Ecken und Kanten fehlt, ist eine großartige Geschichte, die den Spieler in ihren Bann zieht. Wir starten mit einem Zwergencharakter, treten in einer kleinen Turmfestung unsere Reise an – wohin eigentlich? Welche Rolle spielen die Zwerge in Telons Welt? Wie sind all die 19 Rassen miteinander verbunden? Gibt es einen großen Konflikt, einen Kampf Gut gegen Böse? Man weiß es nicht. Lediglich ein Textfenster zu Beginn beschert ein wenig Hintergrundwissen. Aber das ist in Zeiten eines **World of Warcraft** einfach zu wenig, um Massen zu begeistern. **Vanguard** wirft Sie ins kalte und trübe Story-Wasser. Auch nach über 30 Stunden Spielzeit fühlen wir uns noch unsicher und etwas verloren: Man probiert viel aus, schnuppert ein wenig Diplomatie, questet, leistet sich ein Reittier ab Stufe 10 – doch es fehlt einfach die Seele im Spiel. Die Welt wirkt ungeschliffen und seltsam leer. Das beste Beispiel: Mit unserem Redaktionszwerg namens Grinsi Kleinpo (Terry-Pratchett-Leser dürften schmunzeln) reiten wir circa 30 Minuten einen Fluss entlang. Die Wasseroberfläche sieht bescheiden aus, das Ufer ist eine hässliche, braune Textur, keinerlei Bepflanzung noch irgendwelche Gegner in Sicht. Auch Rohstoffe sind nicht vorhanden. Diese Welt wirkt steril. Dazu gesellt sich ein Figuren-Look, der an Action-Männlein aus Plastik erinnert. Demgegenüber existieren schöne Startgebiete wie etwa das der Orks/Goblins oder Waldelfen. Ansätze für eine schöne Welt gibt es also genug.

> Vanguard bietet unglaublich viele Möglichkeiten, welchen Weg Sie im Spiel gehen. Bloß diese Wege sind alle noch sehr steinig.

Eine schwere Entscheidung

Die Charakter-Erstellung und -Entwicklung dagegen sind in **Vanguard** sehr schön umgesetzt. Viele verschiedene Rassen und Klassen sorgen für ein tolles Rollenspielgefühl. Dazu tragen die umfangreichen Editierfunktionen bei, um dem eigenen Konterfei ein individuelles Aussehen zu verleihen. **Vanguard** bietet drei völlig unterschiedliche Spielrichtungen an: Abenteurer, Handwerker und Diplomat. Die gespielte Testzeit reicht bei weitem nicht aus, um all die gebotenen Möglichkeiten auszuprobieren: Wie effektiv spielt sich eigentlich ein Diplomat? Wie entwickelt sich das Wirtschaftssystem auf Grundlage eines komplizierten und umständlichen Crafting-Systems? Werden am Ende 80 Prozent der Spieler doch nur den Weg des Abenteurers gehen? All diese Fragen klären sich bei einem Online-Rollenspiel erfahrungsgemäß erst nach vielen Wochen Spielzeit. Das macht es umso schwerer, ein Produkt wie **Vanguard** zu bewerten. Faktisch können wir uns im Test nur auf die effektiv gespielte Zeit beziehen und die Erlebnisse mit Genre-Konkurrenten vergleichen. Das Ergebnis aus den gewonnenen Erfahrungen ist klar: **Vanguard** besitzt viel Potenzial, jedoch ist es in der aktuellen Version meilenweit davon entfernt, massentauglich zu sein. Zu sehr nerven massive Bugs: Quests lassen sich nicht beenden, Figuren verschwinden und tauchen plötzlich wieder auf, Trainer sind nicht an den vorgegebenen Stellen zu finden, all das sind unschöne Dinge. Überall stolpert der Spieler über Baustellen: In den Optionen gibt es beispielsweise die Einstellung „Helme nicht anzeigen", doch diese werden ohnehin nicht dargestellt. Das gilt auch für viele andere Ausrüstungsgegenstände, zum Beispiel Schulterstücke. Sehr viel

Gib mir Input – die Benutzeroberfläche in Vanguard

Viele Schaltflächen gehören zu einem Online-Rollenspiel einfach dazu. Vanguard: Saga of Heroes bedient sich dabei Elementen, wie man sie aus World of Warcraft oder Everquest bestens kennt.

1 Richtig gut gelungen: Neben dem aktuellen Kampfziel können Sie sich gleichzeitig ein defensives Ziel anzeigen lassen. Das erleichtert zum Beispiel die Heilung oder Unterstützung von Party-Mitgliedern. Sehr nützlich für unterstützende Spieler, da sie nicht umständlich das Ziel wechseln müssen.

2 Chat-Fenster lassen sich nach Belieben mit weiteren Tabs versehen und verschieben.

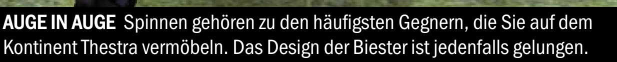
3 Die Minikarte zeigt im Logbuch aktivierte Questorte und -geber an, das ist gut. Diese sind aber nicht immer aktivierbar, das ist schlecht.



Vanguard vs. WoW

Was beide Spiele ausmacht, finden Sie hier kurz aufgelistet.

- Beide Spiele lassen sich als Abenteurer und/oder Handwerker (Crafter) bestreiten.
- **Vanguard** bietet mit der Variante Diplomatie eine zusätzliche Spielmöglichkeit.
- **WoW** treibt die Sammelwut nach wertvollen Gegenständen voran, bei **Vanguard** erschaffen Handwerker durch ihr Können brauchbare Ausrüstung (ähnlich wie bei **Star Wars Galaxies**).
- Reittiere gibt es in beiden Spielen, bei **Vanguard** allerdings viel günstiger und früher. Dafür bietet **WoW** zusätzlich ein festes Reisesystem mit Flug- und Schiffsverkehr. In **Vanguard** stellen Spieler ihre eigenen Schiffe her und bereisen damit die Meere.
- Städte sind in **WoW** fix und entwickeln sich nicht weiter, dafür sind sie aber sehr belebt. Bei **Vanguard** errichten Sie eigene Häuser und Städte, die vorgegebenen Orte wirken allerdings etwas leblos.
- **WoW** bietet den schnelleren Einstieg, reißt von Anfang an mit und ist auch für Neulinge sehr gut geeignet. **Vanguard** erscheint deutlich ernster, anspruchsvoller und entfaltet erst nach vielen Spielstunden sein Potenzial.
- **Vanguard** besitzt noch viele Fehler, **WoW** ist deutlich ausgereifter.

AUGE IN AUGE Spinnen gehören zu den häufigsten Gegnern, die Sie auf dem Kontinent Thestra vermöbeln. Das Design der Biester ist jedenfalls gelungen.

GRUPPENARBEIT Dungeons in **Vanguard** sind meist weit verzweigt, die Gegner darin oft knüppelhart. Mit einer Gruppe sind Sie dort am besten aufgehoben.

Atmosphäre geht derzeit noch in den Städten verloren. Zugegeben, die Zwergenbinge Bordinar's Cleft beispielsweise ist riesig, dafür oft vereinsamt und leer. Wilde Tanz-Events, wie sie bei **Guild Wars** oder **World of Warcraft** von Anfang an stattfanden, konnten wir bislang noch nicht beobachten. Klar ist das nicht entscheidend, aber in einer Stadt sollte doch etwas mehr Leben herrschen. Auch die Technik krankt: Einstellbare Optionen wie der anisotrope Filter sind zwar vorhanden, aber noch nicht funktionstüchtig. Ebenso ist das Partikelsystem fehlerhaft und die Animationen beim Schwimmen erscheinen lächerlich. Klar kann man Entwickler Sigil das Bemühen um Besserung derzeit nur hoch anrechnen – fast täglich gibt es Patches –, die damit verbundenen Downtimes sind jedoch nicht gerade spielspaßfördernd. Uns fällt dazu nur folgender Vergleich ein: Nehmen wir an, Sie möchten ein Auto kaufen und der Händler sagt Ihnen: „Entscheiden Sie sich doch für dieses Modell, da fehlen zwar noch die Bremsen und die Lichtanlage, aber fahren tut es ganz gut. – Wie, billiger? Nein, wo denken Sie hin, es handelt sich ja hier um ein neuwertiges Produkt, da müssen Sie schon den vollen Preis bezahlen." Daher unser mahnender Zeigefinger: Wenn schon allgemein bekannt ist, dass ein Produkt unfertig in den Handel gelangt, ist es nicht vertretbar, dafür den vollen Preis zu verlangen. Vergünstigte Monatskosten oder ein Prämiensystem für erfolgreiche Bug-Jäger – das wäre der richtige Schritt gewesen. So aber bleibt **Vanguard** angesichts der qualitativen Mängel derzeit nur ein Platz in der zweiten Liga. (sw)

Ist Vanguard das Richtige für Sie?

Online-Rollenspieler sind geduldige Menschen, da solche Spiele nie richtig fertig sind. Prüfen Sie anhand der Punkte, ob Ihre Geduld reicht.

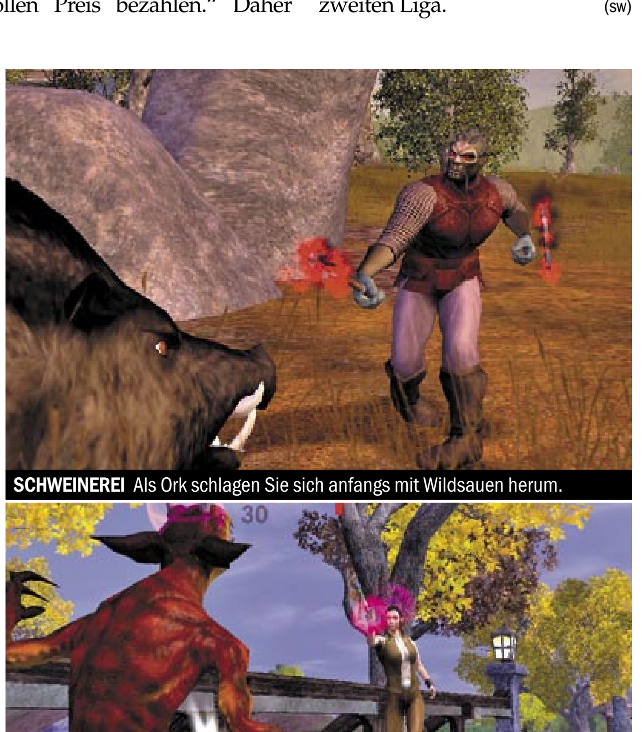
1. Questbugs
Sie starten eine Quest, bei der Sie drei Höhlen zum Einsturz bringen müssen. Bei zweien funktioniert das reibungslos – das dritte Felsenloch ist allerdings verschlossen. Nach einer halben Stunde intensiven Suchens folgt der Chat-Hilferuf an die Mitspieler. Ergebnis: „Yes, it's still bugged." Zwei Tage später macht ein Patch die Quest lösbar.

2. Gruppenprobleme
Prima, Sie haben sich mit anderen Spielern für eine Dungeon-Quest verabredet. Jeder eilt, so schnell er kann, zum vereinbarten Treffpunkt. Plötzlich sind die Gruppenmitglieder aus der Teamliste verschwunden, weil sie angeblich noch zu weit weg sind. Lädt man die entsprechenden Personen erneut ein, bekommt man die Meldung, dass diese noch in einer Gruppe sind, nämlich in der zuvor geschlossenen. Bleibt nur eine Log-out/Log-in-Prozedur, die aber auch nicht immer hilft.

3. Grafikfehler
Questrelevante NPCs verschwinden manchmal in Texturen. Auch Spielern blüht dieses Schicksal mitunter. Zu dumm, wenn man alleine in der Wildnis feststeckt. Gut, dass noch Debug-Befehle existieren, die Ihnen aus der Misere helfen. Per Chatbefehl geben Sie „/stuck" oder „/rope" ein (wenn ein Mitspieler in der Nähe ist), um sich zu befreien – klappt aber nicht immer.

4. Fehlender Inhalt
Sie entscheiden sich, als Diplomat durch die Lande Telons zu ziehen. Dabei müssen Sie aber in Kauf nehmen, dass noch nicht alle dafür benötigten Spielinhalte fertig sind.

5. Fehler beim Kämpfen
Sie messen sich gerade mit einem Monster, als dieses plötzlich verschwindet. Trotzdem bekommen Sie weiterhin eins auf die Heldenmütze. Erst als Sie ein paar Schritte zurückweichen, taucht der Gegner wieder auf – aus dem Nichts natürlich.



SCHWEINEREI Als Ork schlagen Sie sich anfangs mit Wildsauen herum.

ZWEIKAMPF Rift Imps versperren uns den Weg über eine Brücke.

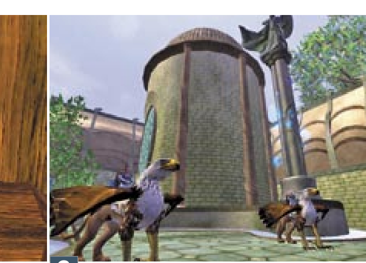
PC Games Motivationskurve: Vanguard: Saga of Heroes
MEHRSPIELER 19 RASSEN +++ 15 KLASSEN



1 GESICHTSPFLEGE Dank 19 Rassen und 15 Klassen wird hier jeder Rollenspieler bedient. Neben klassischen Zwergen, Elfen und Menschen gibt es auch Tierrassen, wie zum Beispiel die hundeähnlichen Vulmanen.



2 NERVIG Ärgerliche Bugs gibt es leider noch zuhauf. Hier stecken wir in einer Textur fest. An anderen Stellen im Spiel lassen sich Quests nicht lösen oder es fehlen wichtige NPCs. Gegner spawnen in Rekordzeit et cetera.



3 MAJESTÄTISCH Nach einer endlos erscheinenden Reise mit dem Pferd betreten wir eine Elfenstadt. Da gibt's eindrucksvolle Architektur und riesige Griffon-Wachen zu bestaunen. Keine Frage, hier kommt Atmosphäre auf.

Stunden: 0 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

Wir haben **Vanguard: Saga of Heroes** seit dem Start über 30 Stunden getestet. Das reicht bei weitem nicht aus, um ein derart komplexes Spiel zu bewerten. Dafür bräuchte man eine Spielzeit von mehreren Hundert Stunden. Unsere Wertung beschreibt, wie sich das Spiel in den ersten Stunden anfühlt.

70 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



4 PARTYALARM Die instanzlosen Dungeons sorgen im schlimmsten Fall für klassische „Trains", wie man sie noch von **Dark Age of Camelot** oder **Everquest** her kennt. Sprich, andere Spieler locken massiv Gegner zur eigenen Gruppe hin.

Die Test-Abrechnung

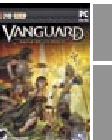
Produkt: ... Vanguard: Saga of Heroes
Testversion: .. 1.74 (Patch 2. Februar)
Gespielte Minuten: .... 1.920 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 32:00
Verkaufspreis: .... € 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: .... 1.440 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: .. ca. € 1,88

Während der ersten Tage mussten wir etliche Downtimes mit langen Wartezeiten hinnehmen. Anfang Februar wurde das Spiel zusehends stabiler. Um **Vanguard** bestmöglich zu genießen, sind aktuelle Hardware und ein sauberes Betriebssystem Pflicht.



5 FRANKENSTEIN Jede Startregion hat ihren eigenen Charme. Hier vertrimmen wir Untote auf einem Friedhof in der Region Tursh auf dem Kontinent Thestra.

6 ORKJAGD Inzwischen auf Stufe 13 angelangt, schnetzelt sich unser Zwerg Grinsi Kleinpo problemlos durch Stufe-14-Gegner. Auch die Quests sind jetzt anspruchsvoller – gut so.



VANGUARD: SAGA OF HEROES
CA. € 45,-
30. JANUAR 2007
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS



„Man kann schreiben, was man will, gerecht wird man dem Spiel nicht."

Als Tester beißt man sich bei Online-Rollenspielen die Zähne aus, da die Dinger sich stets ändern. **Vanguard** ist ein ganz besonderer Fall, weil es weit vor der Fertigstellung in den Handel kam. Damit muss es sich mit Genrekonkurrenten messen. Tatsache ist, dass **World of Warcraft** und die **Guild Wars**-Serie, die derzeit unsere Top-5-Plätze im Einkaufsführer belegen, bei Veröffentlichung deutlich geschliffener aussahen als Sigils Produkt. Zu viele technische und spielerische Mängel wirken sich negativ auf den Spielspaß aus. Fehlende Spielinhalte kommen erst noch. Das Crafting-System lässt Fans von Spielen wie **Star Wars: Galaxies** oder **Everquest 2** jubeln – alle übrigen verzweifeln angesichts der aufwendigen Arbeitsschritte, die nötig sind, um zum Beispiel eine simple Zange herzustellen. Ob die frische Idee des Diplomatenspiels auf Dauer motivieren kann, muss sich noch zeigen. Ich persönlich ziehe lieber mit einer Gruppe los, um die vielen Dungeons in Telon auszuräuchern.

ZAHLEN UND FAKTEN
Entwickler: Sigil
Titel vom selben Entwickler: Everquest
Publisher: SOE/Deep Silver
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Neben dem gängigen PVE und PVP gibt es die Modi echtes Rollenspiel (RP) und Jeder-gegen-Jeden (FFA-PVP), 14 Server
Zahl der Spieler: Theoretisch unbegrenzt
Fazit: Nichts für ungeduldige Spieler

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Hübsche Details wechseln sich mit unschönen Texturen ab.
Sound: Musik im Spiel ohne echte Höhepunkte; magere Soundeffekte
Steuerung: Orientiert sich an Standardvorgaben im Rollenspielgenre

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 4.096 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA
+ Riesige Spielwelt, viele Rassen und Klassen
+ Ausgefeilte Charakter-Erstellung
+ Drei unterschiedliche Spielweisen
− Viel zu viele Bugs und fehlende Inhalte
− Design der Welt an vielen Stellen unfertig

PC-GAMES-TESTURTEIL
SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) 70


DRECKSACK Der fiese Oberschurke wird sich von diesem Trunk nicht so schnell erholen ...

DIE HELDEN Simons Doppelgänger, Calypso, Simon selbst und die liebliche Alix (von rechts) – ein kurioses, aber durchweg liebenswertes Team.

Simon the Sorcerer

Chaos ist das halbe Leben | Deutschland entwickelt sich zu einem perfekten Standort für Adventures. Sogar Kult-Figur Simon erwacht hier zu neuem Leben!

Harry Potter ist für Sie der Größte? Dann blättern Sie jetzt lieber weiter, denn **Simon the Sorcerer** könnte Ihr Weltbild zerstören! Simon war nämlich nicht nur früher dran (Teil 1 erschien im Jahre 1993), er besitzt auch Charaktereigenschaften, die Harry nur aus Büchern kennt: Simon ist arrogant, respektlos und kümmert sich herzlich wenig um das Wohlergehen seiner Mitmenschen. Wie gut, dass Silver Style (**The Fall**) diesem wunderbaren Anti-Helden ein neues Abenteuerspiel spendiert!

Schwacher Einstieg ...

Der vierte Teil der kultigen Adventure-Reihe beginnt mit einem Dialog, der dramaturgisch in etwa so wirkungsvoll ist wie die Fruchtzwergewerbung: Simon und sein kleiner Bruder zanken sich um die Fernbedienung, das hölzerne Gerede („Nein!" – „Doch!") tötet jede Vorfreude ab. Ganz gleich, ob Sie nun die Vorgänger gespielt haben oder nicht, in den ersten Minuten versteht man zunächst nur Bahnhof und fragt sich, ob man das erklärende Intro versehentlich weggeklickt hat. Sparen Sie sich die Mühe: Es gibt weder Intro noch Outro noch generell irgendwelche Zwischensequenzen im gesamten Spiel.

Wenige Mausklicks später wird Simon in die Märchenwelt befördert – und ab da lebt das Spiel gottlob gehörig auf. Simon, man könnte ihn kurzerhand als „sympathischen Arsch" charakterisieren, muss aus irgendeinem Grund die Märchenwelt retten. Die Handlung ist witzig, aber holprig erzählt und ziemlich spannungsarm. Neben einem nervigen Doppelgänger trifft Simon auch alte Bekannte wie den Sumpfling oder Calypso – tolle Figuren, die jedoch nur kurze Auftritte haben. Immerhin beweisen die Autoren Fantasie: Simon gibt sogar kurzzeitig den Löffel ab und muss aus der Unterwelt fliehen! Zwar nur selten nachvollziehbar, aber lustig!

... aber viele Stärken!

Am besten ist das Spiel immer dann, wenn es Märchenklischees gekonnt auf die Schippe nimmt: Rotkäppchen etwa ist eine fiese Giftzicke, die auch mal das Pfefferspray zückt und „Angela und Condoleezza" für die künftigen Anführerinnen der Frauenbewegung hält. Und was tut der Spieler? Er heuert einen alkoholsüchtigen Wolf an, der das fiese Gör kurzerhand auffrisst. Das finden Sie herzlos? Dann ist **Simon** das falsche Spiel für Sie! Kein Titel ist übrigens näher am Puls der Zeit als dieser: Da werden Zoten über Handyverträge gerissen, Rollenspiele veräppelt und sogar die „Killerspiel"-Debatte bekommt ihr Fett weg!

Das Rätseldesign ist über weite Strecken sehr ordentlich und lässt auch Einsteiger nicht außen vor. Kommen Sie aber mal nicht weiter, drücken Sie einfach die Taste „F1" – die ruft ein Questlog auf, das alle aktiven Aufgaben übersichtlich auflistet und auf Wunsch sogar brauchbare Rätselhilfen anbietet. Das ist mal fair! Unheimlich praktisch: Eine Übersichtskarte und Doppelklicks auf Raumausgänge verkürzen Laufwege enorm und ein Tastendruck zeigt alle Hotspots an. Zuweilen traten jedoch Bugs auf – leichte (etwa eine fehlerhafte Wegfindung), aber auch Abstürze.

Production Values? Naja ...

Alix' Synchronstimme klingt schrecklich hölzern – wieso nur? Der Rest der Charaktere wird nämlich von erstklassigen Synchronsprechern vertont, die ihr Handwerk verstehen! Während die langen Dialoge ein Highlight sind, überzeugt die Grafik nur bedingt. Schön gerenderte, bunte Hintergründe und 3D-Figuren mit Echtzeitschatten sind zwar durchaus okay, außerdem haben die Grafiker – danke! – kleine Animationen wie Vögel und flatternde Fähnchen eingebaut. Dennoch: Die Optik wirkt im Vergleich zu **Runaway 2** seltsam steril und kalt, zudem mangelt es der Umgebung an Abwechslung. (fs)


HINREISSEND Der treudoofe, aber todtraurige Sumpfling verdient tiefstes Mitleid.


AUSGETRICKST Simon mogelt sich in Frauenverkleidung aus der Unterwelt.

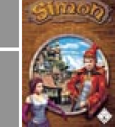
Wie schlägt sich der neue Simon im Vergleich zur Konkurrenz?

Die ersten beiden Simon-the-Sorcerer-Spiele stammen aus den Jahren 1993 und 1995 – den miesen dritten Teil Simon the Sorcerer 3D ignorieren wir lieber. Kann Simon 4 es mit neuen Genregrößen aufnehmen?

	Runaway 2 – The Dream of the Turtle Test in PC Games 01/07 Wertung: 76	**Ankh – Herz des Osiris** Test in PC Games 01/07 Wertung: 84	**Simon the Sorcerer – Chaos ist das halbe Leben** Test in PC Games 04/07 Wertung: 80
Handlung	Das rasante Abenteuer führt in sechs abwechslungsreichen Akten über den halben Erdball, verliert ab der Mitte jedoch an Fahrt.	Die Locations kennt man größtenteils aus dem Vorgänger, dafür mündet die Handlung in einem witzigen, originellen Finale.	Nicht immer schlüssige, aber konsequent erzählte Märchen-Parodie. Der Einstieg und der Schluss enttäuschen.
Rätsel	Hier lässt das Spiel Federn: Viele der Rätsel sind unfair aufgebaut, ohne Lösung ist man verloren.	Überwiegend fair und logisch, doch dafür fehlt eine praktische Schnellreisekarte oder Hotspot-Anzeige.	Fair und manchmal zu leicht. Karte, Rätselhilfe und Hotspot-Anzeige sorgen für viel Komfort.
Humor	Nur selten haben Sie hier was zu lachen – Humor ist keine Stärke von **Runaway 2**.	Oft braver, dennoch vergnüglicher Humor. Die schnippischen Hauptfiguren sind grundsympathisch.	Teils bitterböse, treffsichere Gags. Spitze: Die vielen Bezüge auf das aktuelle Zeitgeschehen!
Grafik	Das schönste 2D-Adventure glänzt mit vielen Zwischensequenzen und tollen Animationen.	Flüssige, farbenfrohe 3D-Grafik. Die automatische Kamera sorgt für eine filmähnliche Atmosphäre.	Schöne Renderbilder und 3D-Figuren. Trotz kleiner Umgebungsanimationen etwas leblos.
Sound	Aufwendige Sprachproduktion, die jedoch in teils zu langen Dialogen vergeudet wird.	Prominente, bestens aufgelegte Synchronstimmen. Auch die unaufdringliche Musik ist stimmig.	Schlicht bedeutungslose Musik, doch dafür sind die meisten Synchronsprecher klasse!

SCHRÄG Das große Gerät im Hintergrund verwandelt Lebewesen in Tütensuppen.

WETTSTREIT In drei Disziplinen muss Simons Doppelgänger sein Können beweisen.



SIMON THE SORCERER – CHAOS IST ...
CA. € 45,-
23. FEBRUAR 2007
USK: OHNE

FELIX SCHÜTZ



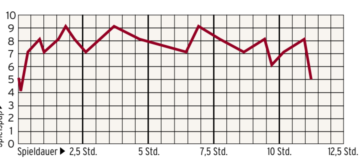
„Nicht übel, was Silver Style aus der guten, alten Simon-Lizenz herausgekitzelt hat! "

Ich mag Simon. Er ist kein schlechter Kerl, benimmt sich aber wie einer. Ich kann ihn bestens nachempfinden, wenn er den Wolf zum Mord am Rotkäppchen animiert oder wenn er den ekelhaft arroganten König in eine Instant-Tütensuppe verwandelt. Er ist eine wunderbare Figur, die sich nicht um Regeln und Gesetze schert. Klasse finde ich auch die Anspielungen auf das aktuelle Zeitgeschehen – dies ist das erste Spiel, das die „Killerspiel"-Debatte kritisiert! Hut ab, Silver Style! Aber, und jetzt muss ich schimpfen, **Simon** ist leider kein Top-Adventure. Nicht wegen der Rätsel oder Dialoge, die sind okay – es sind die sterile Spielumgebung, die abwechslungsarmen Locations und die wenig selbsterklärende Handlung. Warum gibt es kein schönes Intro, wo ist der befriedigende Abspann? Und warum verkommen so knuffige Charaktere wie der Sumpfling zu einer Randnotiz? Hier bleibt viel Potenzial ungenutzt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Silver Style Entertainment
Titel vom selben Entwickler: The Fall
Publisher: RTL Enterprises
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Bunt, doch oft ohne Liebe zum Detail
Sound: Lahme Musik, klasse Sprechrollen
Steuerung: Komfortabel, eine Maus genügt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Rabenschwarzer, satirischer Humor
- + Größtenteils sehr gute Synchronsprecher
- + Steuerung und Rätsel mit viel Komfort
- − Grafisch deutlich unter den Möglichkeiten
- − Sehr enttäuschend: Einstieg und Schluss

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **80**



1. **DÄMONISCH** Im Reich des Todes schlagen Sie sich vorwiegend mit diesen bizarr gestalteten Dämonen herum.
2. **ALIEN-LIKE** Die Sümpfe der Insel Rhodos beherbergen garstige Einwohner.
3. **ZUM FÜRCHTEN** Bockbeinige Hexendämonen wollen unserer Kriegerin an die Wäsche.
4. **MÄCHTIG** Boss-Gegner erkennen Sie meistens schon an der imposanten Größe.
5. **GRAZIL** Die Kämpfe laufen herrlich geschmeidig und sanft animiert ab.
6. **GLANZVOLL** Das Add-on trumpft mit tollen Licht- und Schatten-Effekten auf.

Titan Quest



Immortal Throne | Entwickler Iron Lore folgt mit seinem Add-on brav dem Weg des „diabolischen" Vorbilds, schafft es aber nicht ganz, daran vorbeizuziehen.

Rhodos, Insel der Sonne und der Erholung. Rhodos, Einstieg ins Land der tausend Riesenkrabben und Ochsenfrösche – willkommen beim Schnetzelfest **Immortal Throne**. Genau wie beim Vorbild **Diablo 2** besteht das Add-on aus einem zusätzlichen Akt, der sich ans Hauptspiel anschließt. Dieser bietet neue Gebiete (Rhodos, Styx, Hades und Elysion), neue Gegner (allerlei Getier, Hexen und Dämonen) sowie eine neue Meisterschaft (mit der Einführung der Traumbeherrschung sind acht weitere Klassenkombos möglich), die wir im Test ausgiebig eingesetzt haben. Das Angenehme gleich vorweg: Das Add-on beginnt bombastisch. Nicht was die Aufgaben angeht, diese sind Standardkost (Quest annehmen, loslaufen, Gegner plätten). Vielmehr nimmt uns die aufgebohrte Grafik gefangen. **Immortal Throne** wirkt deutlich organischer und epischer als das Hauptspiel. Das Startgebiet Rhodos etwa ist geprägt von purer Idylle – satte und kräftige Farben unterstützen die malerische Stimmung. Der krasse Gegensatz dazu ist der Hades, die Welt der Toten, in der kaltes, blaues, bleiches Licht für eine gespenstische Atmosphäre sorgt. Dazu gesellen sich die herrlich bizarren Grafikspielereien der Traumbeherrschung. Etwa beim Einsatz der Fähigkeit Phantomschlag, bei der Ihre Figur eine mächtige Druckwelle erzeugt. Auf dem Monitor sieht das so aus, als würden die betroffenen Gegner von einer wabernden, zähen Flüssigkeit umspült – ein echter Hingucker. Das gilt auch für die übrige Grafik: Die von Hand designten Levels sorgen mit ihren vielen Details für Entzücken. Am liebsten möchte man sich die Welt von allen Seiten angucken, aber das geht gerade nicht: zoomen ja, drehen oder kippen nein. Schade.

Auch die Ohren fühlen sich angenehm verwöhnt, die Soundeffekte sind klasse, lediglich die Musik setzt manchmal unschön aus und pausiert recht lange. Doch wie bei allen schönen Dingen hat man sich recht schnell am Äußerlichen satt gesehen respektive gehört und achtet mehr auf Feinheiten im Spiel.

Detailverbesserungen

Endlich gibt es ein Inventar mit Sortierfunktion und die in Ausrüstung eingebauten Artefakte lassen sich wieder entfernen. Das sind kleine, aber sinnvolle Ergänzungen, die längst fällig waren. Richtig cool ist die Karawanenfunktion. Dabei lagern Sie Gegenstände im entsprechenden Truhenslot aus. Wenn Sie nun einen anderen Charakter spielen und er auf die Truhe zugreift, darf auch er diese Gegenstände einsetzen – äußerst praktisch.

Formelzauber

Gelungen sind die arkanen Formeln, die Sie in Truhen und bei Gegnern erbeuten. Das sind Rezepte, die eine bestimmte Artefakt-Kombination erfordern. Wenn Sie diese beisammenhaben, stellen Sie beim örtlichen Zauberkundigen daraus einen Super-Gegenstand mit mächtigen Boni her. Das freut sammelwütige Spieler.

Reiseroute

Vom eingangs erwähnten Rhodos schlagen Sie sich durch dichte Dschungellandschaften bis hin zum Totenfluss Styx. Anschließend arbeiten Sie sich durch den Hades bis in den griechischen Himmel Elysion vor, um schließlich ... nein, spoilern wollen wir ja nicht, denn das passiert leicht, angesichts der kurzen Spielzeit von zehn Stunden. In dieser Zeit prügeln Sie sich durch Heerscharen an Gegnern und erleben schlicht schnörkellose und toll inszenierte Hack-&-Slay-Action. Allein die Ankunft im Hades, sein kaltes, gespenstisches Licht und die herrlich gruseligen Ambient-Sounds sorgen für eine tolle Atmosphäre. Dagegen wirkt das strahlend helle Elysion wahrhaft himmlisch, das dortige Dämonenschlachtfeld wiederum dramatisch. Klingt eigentlich alles super, ist es auch – für den Moment. Was dem Add-on abgeht, ist eine lang anhaltende Spannung. Denn nach kurzer Zeit wiederholt sich vieles: Die fünf großen, absolut gleichförmigen Etagen des Gerichts beispielweise sind auf Dauer einschläfernd langweilig. Ebenso die unendlich erscheinenden Windungen im Hades-Palast. Die Gegner am Ende hat man irgendwie alle am Anfang schon gesehen, nur in anderen Farben und mit anderen Werten. Erfahrene Spieler bekommen zu wenig Herausforderung und Abwechslung geboten. (sw)

1. **UNÜBERSICHTLICH** Bei all der Grafikpracht geht leider manchmal die Übersicht flöten. Oder erkennen Sie sofort, wo unsere Heldin steckt?
2. **HAUDRAUF** In Nahkämpfen kommt der Zoom am besten zur Geltung.
3. **KNÖCHERN** Gegner wie dieser Knochen-Titan stecken ordentlich ein.
4. **KLASSE** Unser Seher mit seinem „Pet", einem Phantomwesen.
5. **VERSCHWOMMEN** Die Grafikeffekte des Phantomschlags sorgen für ein Wabern.

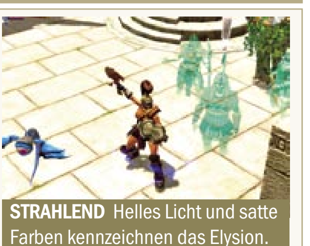
Auf den Spuren der Griechen – Schauplätze des Add-ons

Da soll noch einer sagen, Computerspiele bilden nicht. Immortal Throne führt Sie an sagenumwobene Orte der griechischen Mythologie.

Hades
Das Totenreich der Antike, in das der Sage nach alle Sterblichen per Fährmann (Charon) gelangen. Herrscher dieses Reiches ist der gleichnamige Hades.

Styx
Der sogenannte Totenfluss, der die Grenze zwischen Ober- und Unterwelt darstellt. Tote bekamen eine Münze mit ins Grab, um Charon zu bezahlen.

Elysion
Dem Lateiner auch als Elysium bekannt, bezeichnet es das „selige Feld", die ewigen Jagdgründe, in denen sich Helden wie Apollo tummeln.



STRAHLEND Helles Licht und satte Farben kennzeichnen das Elysion.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE
CA. € 30,-
09. MÄRZ 2007
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS



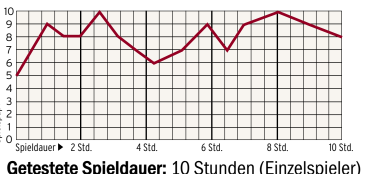
„Monster schnetzeln, Schätze einsacken – Immortal Throne bietet viel Kurzweil, aber davon zu wenig."

Die Add-on-Philosophie, Action-Rollenspieler mit zusätzlichen Gegnern, neuen Levels und Gegenständen bei Laune zu halten, funktionierte bereits bei Genre-Opa **Diablo**, erst recht bei dessen Nachfolger und auch bei **Immortal Throne** geht die Rechnung auf. Technik und Setting stimmen, die moderne Präsentation ist gelungen. Dennoch fehlt mir bei der antiken Klopperei etwas: Das uralte **Diablo 2** ist auf Dauer motivierender, das liegt am zufälligen Levelgenerator. Denn so wunderschön die Welt in **Immortal Throne** auch anzusehen ist, letztlich finden Sie immer an den gleichen Stellen den gesuchten Gegner, wissen genau, dass nach zweimal links, einmal die Treppe hoch und dreimal rechts der gesuchte Ausgang ist. Aber genug gemeckert, das Add-on bietet kurzweilige Action mit toller Präsentation. Mehr davon!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Iron Lore
Titel vom selben Entwickler: Titan Quest
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Kampagnenspiel
Zahl der Spieler: Bis zu sechs Spieler
Fazit: Die Team-Monsterhatz macht viel Spaß.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Tolle Effekte und viele Details – sehr gut
Sound: Bis auf die Musikaussetzer sehr gut
Steuerung: Simpel und schnell erlernbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

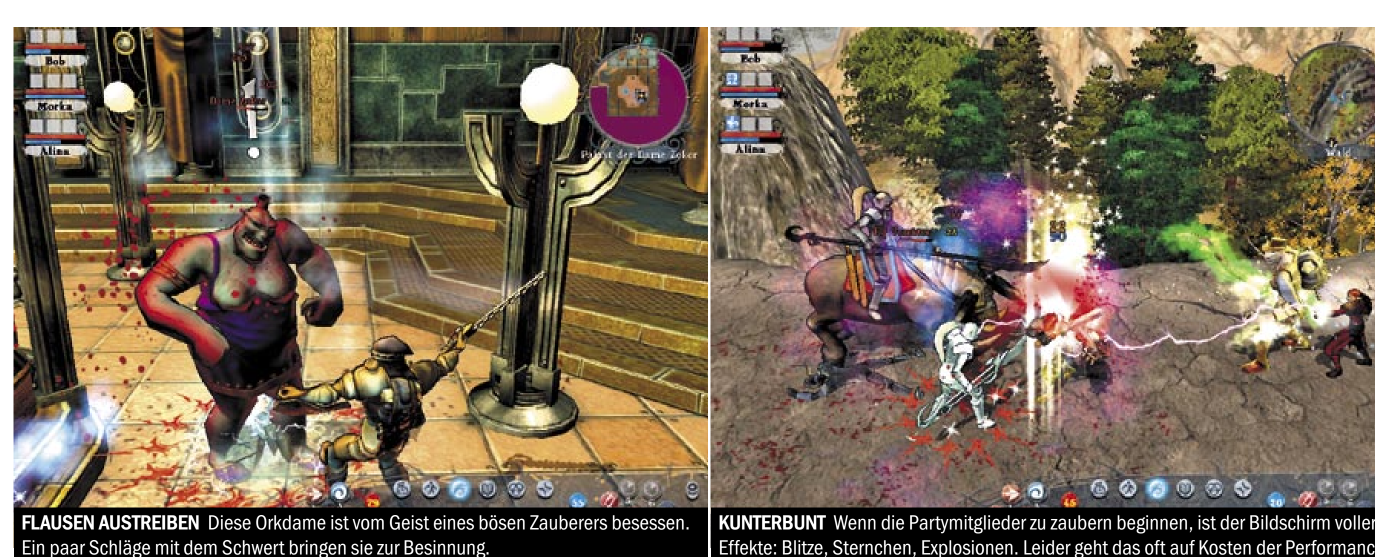
Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Geniale Grafik, tolle Atmosphäre
+ Sinnvolle Verbesserungen bei der Bedienung
+ Cool animierte und effektreiche Kämpfe
– Manche Levels wirken unnötig gestreckt
– Viele der Fertigkeiten braucht man nicht

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **83**



FLAUSEN AUSTREIBEN Diese Orkdame ist vom Geist eines bösen Zauberers besessen. Ein paar Schläge mit dem Schwert bringen sie zur Besinnung.



KUNTERBUNT Wenn die Partymitglieder zu zaubern beginnen, ist der Bildschirm voller Effekte: Blitze, Sternchen, Explosionen. Leider geht das oft auf Kosten der Performance.

Silverfall

Tausendmal geklickt, tausendmal ist was passiert: Dieses Action-Rollenspiel liefert massig Gegenstände, Erfahrungspunkte und Levelaufstiege.

Der Trick, Spieler an ein Spiel zu binden, ist so genial wie simpel: Man gebe ihnen das Gefühl, die nächste Belohnung wäre gleich ums Eck. **Silverfall** weiß das. Der Erfahrungspunktebalken steht immer kurz vorm Ende, alle paar Gegner fällt ein Gegenstand auf den Boden, der einer Betrachtung wert ist, und meistens sind die Quests so kompakt, dass der „Nur noch diese eine Sache"-Mechanismus greift.

Das Spiel startet in Silverfall, der Hauptstadt. Monster wüten in den Straßen, Einwohner flüchten in Panik. Sie haben die Steuerung über einen Erzmagier und den Hotkey-Balken voller Fähigkeiten: Blitze, Feuerbälle, Eisgeschosse. Der Zauberer spielt sich so mächtig, als hätte man einen Cheat aktiviert. Hat man natürlich nicht, es handelt sich ums Tutorial: Gegnerkloppen im Schongang. Man lernt, dass die Zifferntasten zwischen den Fertigkeiten hin und her schalten. Dass die linke Maustaste einen Angriff mit der Waffe bewirkt, die rechte einen Spruch abfeuert. Dass sich die Perspektive nach Betätigung der Cursor-Tasten drehen lässt. Dass alles in Echtzeit abläuft. Wird die Hektik dabei zu groß, aktiviert man die Pausenfunktion und wirft in Ruhe einen Heiltrank ein.

Die Tücken der Steuerung

Nach dem Tutorial ist man ein Nobody, ein Stufe-1-Krieger, ein Flüchtling wie all die anderen. Provisorisch das Lager in der Wildnis. Außen herum blubbert ein Sumpf, von Untoten bevölkert. Hier sammeln Sie Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Was sich sofort ins Suchtgedächtnis einbrennt: dieses erhabene Gefühl, wenn man Punkte auf Nahkampf-, Zauber- oder Heilfähigkeiten erteilt. Level-ups haben unmittelbar Auswirkungen aufs Spielgeschehen: Der Rundumschlag ist mächtiger, der Feuerball größer, der abgefeuerte Pfeil schneller – Charakterentwicklung als treibendes Element. Auch der Jagdtrieb wird stimuliert: Ein Druck auf die „Alt"-Taste blendet die Beute ein, die erledigte Feinde zurücklassen. Farben kennzeichnen ihre Qualität. So sehen Sie auf den ersten Blick, ob sich's lohnt, für ein liegen gelassenes Schwert den Buckel krumm zu machen respektive zu klicken. Überhaupt wird viel geklickt in **Silverfall**. Doch Sie müssen nicht für jeden Schwerthieb die Maustaste betätigen – es genügt, sie einmal zu klicken und danach gedrückt zu halten.

Ungeachtet dieser Erleichterung gibt die Steuerung oft genug Anlass zum Fluchen. Etwa wenn große Hindernisse in der Landschaft den Blick aufs Geschehen versperren: Bäume, Hütten, Wände. Um die Übersicht zu wahren, muss man die zu sensibel geratene Kamera drehen. Ständig. Hinzu kommen unnötig große Hotspots: Häufig entstehen so unfreiwillige Gespräche mit den Partymitgliedern, weil man in der Nähe ihrer Person auf den Boden klickt. Ganz schön nervig!

> In Silverfall wird geklickt, gesammelt und gemetzelt, bis man sich augenreibend wundert, dass die Sonne wieder aufgeht.

Story und das Drumherum

Silverfall rühmt sich damit, zwei Spielweisen zu ermöglichen: Natur und Technik. In Wahrheit ist das sehr unspektakulär. Manche Gegenstände lassen sich nur anwählen, wenn Ihre Affinität Richtung Technik geht. Andere brauchen einen höheren Natur-Wert, genauso wie einige Fähigkeiten. Schade, von diesem Feature hatten wir uns mehr erhofft!

Quests legen Ihre Neigung fest. Ein Druide will, dass Sie sich als Umweltschützer aufspielen und die Büffel vor ihrer Ausrottung bewahren; ein Schmied dagegen bittet um die Beschaffung von Teilen, die er zum Bau eines Zeppelins benötigt – es ist Ihre Entscheidung, wem Sie helfen. Ein Pfeil zeigt an, in welche Richtung Sie der ausgewählte Auftrag führt. Ohne diesen würde man sich in der hübschen, aber optisch ausdruckslosen Welt rasch verlaufen.

Die meisten Missionen sind simpel in Aufbau und Ablauf. Was **Silverfall** an Story aufweist, reicht von nett bis unbeholfen. Die Autoren waren sich beispielsweise nicht zu schade, vor Klischees triefende Enthüllungsszenen einzubauen, in denen sich der Vater einer Hauptfigur als solcher zu erkennen gibt. Bedeutungsschwangere Musik als ekelhaft süßes Sahnehäubchen obendrauf.

Die überraschend gute Sprachausgabe hilft, über diese Peinlichkeiten hinwegzusehen; die Sprecher betonen mit Gespür für Situation und Charakter. Schade, dass nicht alle der NPCs reden! Häufig setzt einen **Silverfall** nämlich nur schnöde Textkästen vor. Wir hätten uns eine durchgehende Sprachausgabe gewünscht.

Doch das sind bloß ein paar Peanuts bei einem sonst schönen Action-Rollenspiel, dessen Betonung auf Action liegt: Hier wird geklickt, gesammelt und gemetzelt, bis man sich augenreibend wundert, dass schon wieder die Sonne aufgeht. (tw)



NAH DRAN Zoomt man heran, schwenkt die Perspektive hinter die Spielfigur, wodurch man mehr Weitsicht erhält. Spielbar ist **Silverfall** in dieser Ansicht aber nur bedingt.



KLICK! Die Sümpfe sind von Riesenkäfern, Skeletten und allerlei anderem Gesocks bevölkert. Nichts, was ein paar Mausklicks nicht „richten" könnten ...

Rundumschlag: Aktuelle Action-Rollenspiele im Vergleich

Wie positioniert sich Silverfall im Hinblick auf die aktuelle Konkurrenz? Eine Rangliste.

Steuerung

1. PLATZ: Titan Quest
Die Perspektive ist fest, dadurch entfällt umständliches Drehen wie in **Silverfall**.

2. PLATZ: Dungeon Siege 2
Die Ansicht bedarf häufig der manuellen Justierung – wie in **Silverfall**. Sonst macht die Steuerung alles richtig.

3. PLATZ: Silverfall
Trotz der Möglichkeit, in Kämpfen die Maustaste gedrückt zu halten, landet die Steuerung von **Silverfall** nur auf Platz 3. Grund ist vor allem die störrische Kamera, die man ständig in Position bringen muss. Das lenkt unnötig vom Spielgeschehen ab!

Technik

1. PLATZ: Titan Quest
Lässt die Konkurrenz technisch und stilistisch hinter sich.

2. PLATZ: Dungeon Siege 2
Grafisch nicht mehr zeitgemäß, aber es läuft flüssig.

3. PLATZ: Silverfall
Die comicartige, angenehm bunte Grafik sieht gut aus. Aber nicht so gut, dass sie eine solche Ruckelei rechtfertigt, wie sie in **Silverfall** häufig auftritt. Besonders in wuseligen Szenen fällt die FPS-Rate gern mal in einstellige Bereiche. Damit kann man leben, weil die Steuerung trotz Fokus auf Action nur rudimentäre Ansprüche an gute Reflexe stellt.

Balancing

1. PLATZ: Dungeon Siege 2
Gruppenkämpfe mit einem Hauch von Taktik. Schön.

2. PLATZ: Silverfall
Silverfall ist zu leicht – Punkt. Rechtzeitig Tränke geschluckt, sind selbst Bosskämpfe kaum anspruchsvoller als Blumengießen. Dafür entschädigt das vielschichtige, aber trotzdem übersichtliche Fähigkeitensystem: Es ist eine Freude, Punkte zu verteilen und anschließend die Auswirkungen zu spüren.

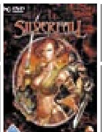
3. PLATZ: Titan Quest
Draufhauen und Tränke süffeln, mehr braucht es nicht.

Atmosphäre

1. PLATZ: Titan Quest
Die Grafik macht die öden Textwüsten vergessen.

2. PLATZ: Silverfall
Die comichafte Charakterdarstellung wird bei manchen Spielern Brechreiz auslösen; der Tester fand sie hingegen toll. Gelungen ist das Akustische: Ein kleiner Ohrwurm findet sich in jedem Musikstück und die Sprachausgabe kommt von Sprechern, die mehr tun als Texte abzulesen. Schade nur, dass trotz der guten Besetzung viele Dialoge im Textfenster zum Einsatz kommen!

3. PLATZ: Dungeon Siege 2
Die klobigen Figuren kratzen an der Fantasy-Stimmung.



SILVERFALL
CA. € 40,-
09. MÄRZ 2007
USK: AB 16 JAHREN

THOMAS WEISS

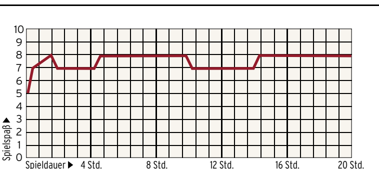
„Die Grafik könnte besser laufen, die Kamera hat Macken. Trotzdem: Silverfall ist gut."

Ein Stufenanstieg reichte für die Gewissheit, dass ich nicht zu spielen aufhöre, bis ich mindestens Level 30 bin. Es gibt zu viele spannende Möglichkeiten beim Ausbau der Fähigkeiten, als dass ich vorzeitig von **Silverfall** wegkäme. Leider haben die Entwickler bei all dem ausgeklügelten Charakterdesign vergessen, den Rest zu frisieren. So finde ich die Optik mit ihrem Comic-Anstrich zwar hübsch, doch technisch ist sie eine kleine Katastrophe: **Silverfall** ruckelt und zuckelt zuweilen, dass ich mich frage, ob die Grafikkarte einen Hitzeschlag erlitten hat. Auch die Bedienung gibt Anlass zum Ärger – von der ungenauen Hotspot-Abfrage bis hin zur fehlenden Sortierfunktion im Inventar finden sich Problemchen, die den Spielspaß dämpfen. Von dem bleibt aber immer noch genug übrig, um eine Empfehlung auszusprechen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monte Cristo
Titel vom selben Entwickler:
War on Terror | Desert Rats vs. Afrika Korps
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: PvP-Modus und Koop-Kampagne
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Nicht testbar wegen Mangel an Spielern

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Hübsche Figuren, aber ruckelige Engine
Sound: Gute Sprachausgabe und Musik
Steuerung: Die Kamera macht Probleme

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

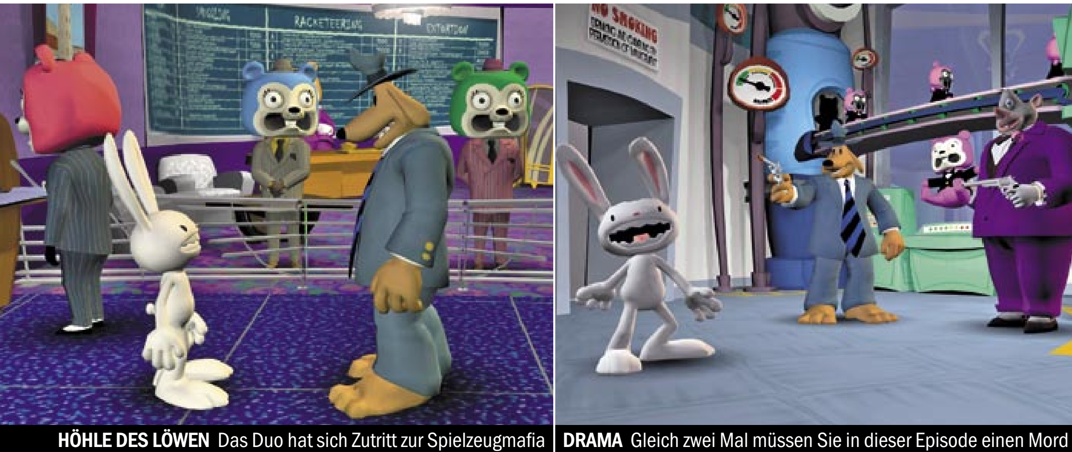
Minimum: 2.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Viele Gegenstände wecken Sammeltrieb
- \+ Stufenaufstiege machen Spaß
- \+ Hübsche Comic-Optik, die ...
- − ... leider häufig ruckelt
- − Detailprobleme bei der Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **78**



HÖHLE DES LÖWEN Das Duo hat sich Zutritt zur Spielzeugmafia verschafft. Das sind die putzigen Kerlchen mit den Bärenköpfen.



DRAMA Gleich zwei Mal müssen Sie in dieser Episode einen Mord vortäuschen. Max zelebriert seinen Abgang dabei mit aller Inbrunst.

Sam & Max



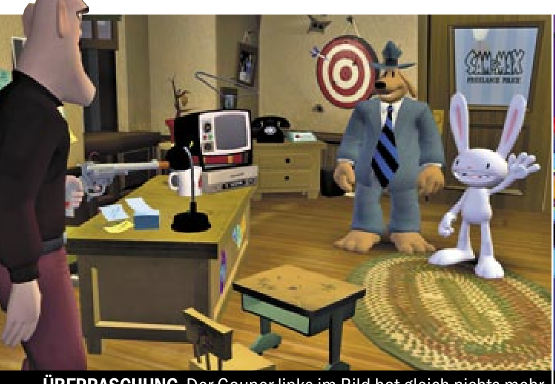
The Mole, the Mob and the Meatball | Die dritte Folge des Episoden-Adventures ist auch die bislang witzigste.

Die Meinungen über Episodenspiele sind geteilt. Viele Käufer wünschen sich lieber einen zusammenhängenden Titel anstelle kleiner Spielehappen auf Raten – das zeigt auch die Stimmung der Leserzuschriften und Forenbeiträge auf www.pcgames.de. Während das Thema noch kontrovers diskutiert wird, zimmert Telltale Games so pünktlich wie immer die dritte Folge von **Sam & Max** zurecht. Und was soll man sagen? Wenn schon ein Adventure in Episoden, dann muss es so aussehen wie dieses Spiel!

The Mole, the Mob and the Meatball, so der unaussprechliche Titel von Folge drei, knüpft an seine Vorgänger an: Wieder lösen die tierischen Detektive einen Fall, der von Hypnose, Vollidioten und mysteriösen Teddybären handelt. Wer den Schluss der zweiten Episode **Situation: Comedy** kennt, sieht hier die Zusammenhänge. Schauplatz ist ein Casino der Spielzeugmafia, deren Handlanger man am modischen Anzug und grässlich grinsenden Bärenkopf-Kostüm erkennt. Schön abgedreht!

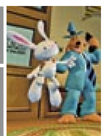
Die knapp zweistündige Handlung entwickelt sich zu genau dem herrlichen Chaos, das man von seinen lieb gewonnenen Helden erwartet: Man wird von schießwütigen Gangstern gejagt, täuscht gleich zwei Mal einen Mord vor und verursacht gegen Ende sogar eine filmreife Explosion. Überhaupt ist Schaden zu verursachen die Spezialität von Sam und Max. Etwa wenn sie in einem brüllkomischen Dialogrätsel einen abgehalfterten Trickbetrüger mit Beleidigungen über dessen verstorbene Mutter foltern – bis zum Weinkrampf. Böse, aber lustig! Der Humor in Episode 3 ist noch eine Spur schärfer und gelungener als in den Vorgängern. Die Synchronsprecher (Max' Stimme aus Folge eins ist wieder dabei!) sorgen für geniale Dialoge mit Lachgarantie, dazu erklingt jazzige Edel-Musik. Dafür gibt's unseren Sound-Award! Der schiere Unterhaltungswert ist somit zwar gesichert, dafür enttäuschen abermals die Rätsel: Sie sind logisch, klug und originell, aber selbst für Einsteiger viel zu leicht.

Das englischsprachige Spiel ist derzeit ausschließlich über die Website www.telltalegames.com erhältlich. (fs)



ÜBERRASCHUNG Der Gauner links im Bild hat gleich nichts mehr zu lachen – der gewaltsüchtige Max nimmt ihn in die Mangel!


ANGELECKT Im Casino spielen unsere Helden natürlich auch nicht ganz nach den Regeln – hier bringt Sam eine Spielkarte in Stellung.



SAM & MAX EPISODE 3
CA. € 7,-
08. FEBRUAR 2007
USK: NICHT GEPRÜFT

FELIX SCHÜTZ



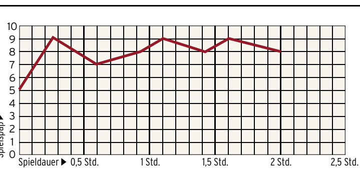
„Auch diesmal steht Sam & Max für beste Unterhaltung in kleinen, feinen Häppchen."

The Mole, the Mob and the Meatball macht's wie die zweite Episode **Situation: Comedy** und polstert seine kurze Spielzeit mit teils bekannten Schauplätzen und Charakteren aus. Warum, Telltale Games? Irgendwann habe ich mich an Bosco, Sibyl und dem Büro doch auch mal sattgesehen! Aber Schwamm drüber, die frischen Spielabschnitte und Charaktere machen wieder enorm viel Spaß. Mein Tipp: Kosten Sie jede Dialogoption aus, klicken Sie jeden Hotspot an – die exzellent vorgetragenen Sprüche von Sam und Max sind es, die den Humor ausmachen! Da verzeihe ich auch, dass Telltale keinen Mut zum Schwierigkeitsgrad beweist und selbst Einsteiger unterfordert – die Spiele bieten einfach tolles Entertainment voll köstlicher Dialoge, mit schriller Handlung und Synchronsprechern, die ihr Handwerk wirklich verstehen. Genießen Sie **Sam & Max** daher wie einen Cartoon zum Mitspielen: zurücklehnen und lachen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Telltale Games
Titel vom selben Entwickler:
Bone | CSI 4 | Sam & Max (Episode 1 und 2)
Publisher: Telltale Games
Sprache (Handbuch): Englisch
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 2 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Heitere 3D-Grafik mit Comic-Charme
Sound: Tolle (englische) Sprecher, Jazz- Musik
Steuerung: Eine Maus ist völlig ausreichend

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Treffsicherer, teils tiefschwarzer Humor
- + Exzellente englische Sprachausgabe
- + Story hängt mit Episode 1 und 2 zusammen
- − Immer noch viel zu leichte Rätsel
- − Geringer Umfang, wenig neue Locations

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **81**

Infos unter:
WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

RPC

Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel

ROLE-PLAY-CONVENTION 2007
"HEROES & QUESTS"

21. bis 22. April 2007
in der Halle Münsterland
NRW | Münster

Mit freundlicher Unterstützung von:



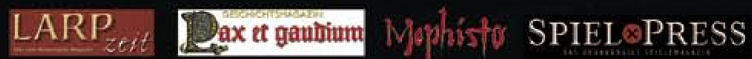














LUFTSCHLAG Die Armee der Kosmotron rückt gegen eine Alienbasis vor. Die Außerirdischen sind im Wasser blau und damit kaum auszumachen.



Maelstrom

Glaubt man der Spielbeschreibung, bekommen Sie hier einen bahnbrechenden Strategietitel. Nur: Zwischen Selbstbild und Wirklichkeit klafft ein tiefer Spalt.

Eine Kamerafahrt durch den Weltraum. Der triste Erdenmond zieht durchs Bild, dann der blaue Planet selbst. Ein Erzähler berichtet resigniert von unvorstellbarer Zerstörung auf der Erde, Krieg, Überschwemmungen, Seuchen. Auslöser ist ein Meteoriteneinschlag, eine Umweltkatastrophe folgt. Kämpfe um die verknappten Rohstoffe flammen auf und gipfeln in einem nuklearen Super-GAU. Nun balgen sich ein Haufen aus Überlebenden, die Aufrechten genannt, eine High-Tech-Armee des ehemaligen Konzerns Kosmitron sowie die Alien namens Hai-Genti um die Erde.

Endzeitstimmung

Der Spieleinstieg vermittelt gut das düstere Endzeitszenario. Die theatralische Präsentation kommt danach jedoch etwas ins Straucheln, da die Protagonisten stereotyp immer gleiche Bewegungen vollführen und die Stimmen Pi mal Daumen nebenher laufen. Wer dann allerdings die ersten Aufträge erledigt, erkennt bald: Mit der Story von Sci-Fi-Autor James Swallow, der sonst opulenten grafischen Präsentation sowie dem orchestralen Soundtrack vermag das eigentliche Spielgeschehen nicht mitzuhalten.

> Maelstrom sollte alles werden, nur nicht gewöhnlich. Es hat jedoch bereits Probleme mit für Strategiespiele essenziellen Dingen.

Endzeit-Spieldesign

Wie erleichtert man Spielern den Einstieg? Genau, man bastelt ein paar überschaubare, einfache Missionen, in denen man Besonderheiten ausprobiert, und steigert allmählich Schwierigkeitsgrad und Optionsumfang. Bei **Maelstrom** kommt aber der gesamte Einzelspielerteil nicht recht aus dem Knick. Allein sieben der acht Missionen mit den Aufrechten bestehen praktisch nur aus „Suche Weg von A nach B“, „Baue ein paar Infanteristen“ und häufigem Däumchendrehen aufgrund Ressourcenmangels.

Die letzte Schlacht ist interessanter, wird allerdings von einer Zwischensequenz gekrönt, nach der Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit verloren haben. Und zwar dann, wenn die Helden ungünstig positioniert sind und Sie mehr als fünf Sekunden brauchen, die neue Situation zu begreifen – Sie sind umringt von Feinden und sollen flüchten. Stirbt der Held, ist jegliche Mission vorbei.

Am besten gefiel uns die Kampagne der Hai-Genti. Mit ihnen gilt es, zügig anzugreifen, Sie erledigen kaum langatmige Aufgaben und haben kein Problem mit den Wassermassen. Im Gegenteil, die Außerirdischen überfluten die Schlachtfelder extra und heilen sich in dem kühlen Nass. Wenn dann noch wie im Mehrspielerteil die Heldenwiederbelebung funktionieren würde, wäre ein häufiges Ärgernis weniger vorhanden.

Featuremonster

Maelstrom sollte alles werden, nur nicht gewöhnlich, und bietet daher einige Besonderheiten: zerstörbare Umgebung, Physiksimulation, Tageszeiten, transformierbare Einheiten, Wetter, ausgearbeitete Spielfiguren bis hin zu erkennbaren Gesichtern unter dem Helmvisier, Helden mit Spezialfähigkeiten und so weiter und so fort. Doch die Entwickler geben dem Spieler dabei viele Dinge an die Hand, die er kreativ einsetzen darf. Doch wenn er das tut, erkennt er, das sämtliche schöne Features nicht halb so gut funktionieren, wie es sich zunächst anhört. Lesen Sie dazu auch den Kasten rechts.

Grundlagenprobleme

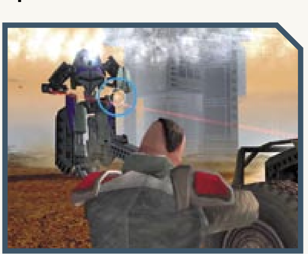
Was schwerer wiegt: **Maelstrom** hat Probleme mit für Strategiespiele essenziellen Bestandteilen wie Wegfindung, Ressourcen- und Einheitenbalance. Selbst die KI lässt zu wünschen übrig: Es kommt nie das Gefühl einer richtigen Schlacht auf. Der Computer bietet Ihnen kaum die Stirn. Spannende Duelle um Rohstoffe? Von wegen! Meist attackiert der Gegner zu Beginn, lässt dann aber nach, kontert nicht, wenn Sie beispielsweise verstärkt mit Fluggeräten angreifen. Einzig mit vorprogrammierten Angriffswellen sind Sie gut beschäftigt. Auch eine sinnvolle Einheitenkombination war kaum auszumachen, die Kämpfer sind kaum spezialisiert. Mehr Taktik ist nicht verlangt, außer Fahrzeuge für Wasserfahrten amphibisch auszurüsten, stattdessen gleich Flugzeuge zu nutzen und vielleicht mal einen Raketenjeep zur Luftabwehr mitzunehmen. Um zu gewinnen, werfen Sie einfach alles nach vorne und nutzen die „Zaubersprüchen“ der Helden. So bietet das Spielprinzip auf Dauer zu wenig. (as)

TRANSFORMER Unter anderem verwandeln Sie Panzer (oben) auf Knopfdruck in Gehmaschinen, was zum Beispiel im Wasser besser ist.

AMPHIBIEN Die Außerirdischen überfluten die Schlachtfelder und heilen sogar in dem kühlen Nass. Gegnerische Bodentruppen werden durch das Wasser behindert.

Features – und wie sie sich spielen

Maelstrom ist voll gepackt mit Ideen, die in Hinblick auf Spaß und Spielbarkeit recht durchwachsen ausfallen. Fünf Beispiele:

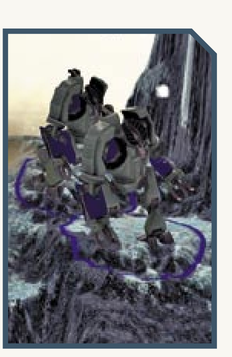


Ego-Ansicht und Held

+ Die Helden steuern Sie direkt und bemannen mit ihnen sogar Fahrzeuge. Das bringt einen entscheidenden Vorteil in Missionen mit lediglich einer Hand voll Soldaten.

– Steuerung und Spielspaß sind weit entfernt von einem guten Ego-Shooter. Aus der Distanz besiegen Sie selbst schwere Kolosse, die Gegner reagieren so nicht. Bei größeren Gruppen artet das in reichlich monotone Arbeit aus. Es ist regelrecht nervtötend, wenn der Held ins Gras beißt, denn dann haben Sie verloren.

Terraforming



+ Sie ziehen Schutzwälle um die Basis, schaffen neue Wege durch Berge, die Truppen müssen theoretisch nicht durch (verseuchtes) Wasser waten.

– Die Bedienung der Terraformer ist extrem unhandlich, größere Arbeiten sind zeitintensiv und die Ergebnisse oft unbrauchbar. Der Computergegner kann die Hindernisse nicht entfernen, die Wegfindung ist überfordert, Einheiten bleiben an Unebenheiten hängen und laufen neben den angelegten Pfaden durchs Wasser.

Elemente und Wetter nutzen

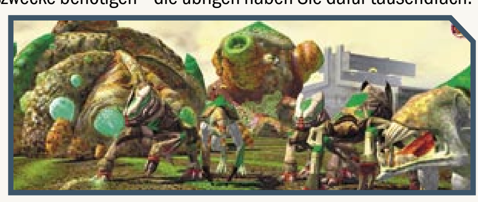
+ Neben Terraforming verfügen die Parteien über verschiedene Möglichkeiten, die Umgebung zu verändern – die Aliens nutzen sogar Naturgewalten als Waffe. Beispielsweise gefrieren Sie Wasser, um darüber zu laufen oder darin befindliche Feinde festzusetzen.

– Gezielt und mit großem Nutzen lässt sich dies kaum anwenden. Die Froster vereisen sich gegenseitig oder frieren eigene Einheiten fest, der Wirbelsturm eiert ziellos umher und so weiter.

Ressourcen

+ Jede der Fraktionen benötigt drei Ressourcen, die teils unterschiedlich ausfallen. Spannend ist, dass Sie dafür verschiedene Quellen erobern müssen. Ergänzend sammeln Sie Teile von gefallenen Gegnern oder Fahrzeugen ein.

– Nur genau eine Ressource ist knapp, da sie diese für praktisch jede Einheit und Forschungszwecke benötigen – die übrigen haben Sie dafür tausendfach. Deshalb drehen Sie manchmal nur Däumchen und warten auf genügend Nachschub.



Plot und Präsentation

+ Bereits das Intro macht Lust auf mehr, die Sprecher sind gut gewählt, dazu gibt es orchestrale Musik. Das Spiel ist mit wenigen Ausnahmen eine Augenweide, die Handlung bleibt spannend.

– Sich wiederholende Animationen und asynchrone Sprachausgabe bei den Sequenzen in Spielgrafik stören. Einige der Meldungen im Kampf sind unnötig, wiederholen sich ständig und rauben dem Spieler den letzten Nerv. Ausgerechnet die Rufe der Aufrechten gleich aus der ersten Kampagne sind ein Negativbeispiel.



MAELSTROM

CA. € 50,-
13. FEBRUAR 2007
USK: AB 16 JAHREN

ANSAR STEIDLE



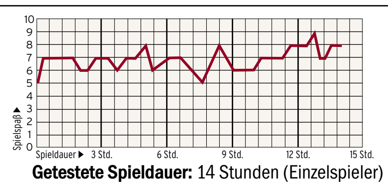
„Was bringt mir der ganze Schnickschnack, wenn es am eigentlichen Spiel hapert?"

Am prägnantesten lässt sich mein Spielerlebnis so zusammenfassen: Tolle Ideen, sieht gut aus, funktioniert aber nicht. Die Entwickler haben es nicht hinbekommen, dass die Summe der Einzelelemente ein Spiel ergibt, das an die geweckten Erwartungen heranreicht. Kommen Sie nur nicht auf die Idee, mit dem Terraformer mehr als einen einfachen Abwehrwall zu formen! Ein Weg über die Berge dauert ewig und letztlich ist die Wegfindung damit überfordert. Was Ihnen bleibt: geruhsam Ihre Basis aufzubauen, einfach ein wenig mit diesem bunten Haufen an Spielelementen herumzutollen und bloß nichts zu riskieren. Denn spätestens wenn der Held zum x-ten Mal ablebt, macht sich Frust breit. Vor allem möchte ich den Patch sehen, der angefangen bei der Wegfindung über die Ressourcen, den Terraformer bis hin zu den schalen Schlachten fast alles umkrempelt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: KDV Games
Titel vom selben Entwickler: Perimeter
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 14 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 14 Karten, 3 Siegbedingungen
Zahl der Spieler: 2 bis 6
Fazit: Etwas vertrackt, schlechte Performance

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Sehr gut, Aufrechte sind dröge designt
Sound: Schöner Soundtrack, nervige Sprüche
Steuerung: Noch gut, teils unlogische Belegung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 4.800 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Nette Story, schöne Ideen
− Unausgegorene Features und Grundfunktionen
− Langweilige Gefechte, frustrierende Ereignisse



GUGELHUPF Auf Knopfdruck gräbt sich die Artillerie ein.



SCHAU MIR IN DIE AUGEN Die Models sind gelungen.

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **69**



LANGEWEILE Die Taktikmissionen können einfach nicht überzeugen, weder grafisch noch spielerisch, hier verschenkt **UFO: Afterlight** viel Potenzial. Schade!

STRATEGISCH Auf der Weltkarte behalten Sie Ihr Territorium im Auge und verwalten das Wachstum Ihrer Kolonie.

BASISBAU In **UFO: Afterlight** kommen Sie mit einer einzigen Basis aus. Alle wichtigen Installationen passen hinein.

UFO: Afterlight

Captain Future hätte seine helle Freude: Im knallbunten Look wehren Sie zusammen mit alten Feinden neue Gefahren ab.

Die Erde anno 2050 ist an außerirdische Invasoren, die Retikulaner, verloren. Im erzwungenen Friedensvertrag sichern die ehemaligen Feinde den Menschen Hilfe bei der Besiedlung des Mars zu. Aber in jedem Marskrater lauern Gefahren.

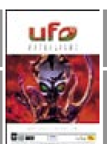
Im durchdachten Strategie-Modus blicken Sie aus der Vogelperspektive auf die triste Marskugel und diverse Territorien, die es zu erkunden gilt. Am oberen Bildschirmrand finden Sie Menüs für Basenbau oder Diplomatie. Auf der Oberfläche gilt es nun, die eigene Basis mit Rohstoffen zu versorgen. Dazu entsenden Sie Erkundungs- und Baufahrzeuge, die Minen oder Raffinerien errichten.

Der tatsächliche Kontostand spielt in **UFO: Afterlight** keine Rolle. Lediglich der effektive Rohstoffzufluss wird angezeigt. Dieser ermöglicht Forschung und Produktion. Nach nur wenigen Minuten entsteht aus der kleinen Startbasis eine prosperierende Kolonie. Das Leben könnte so friedlich sein, doch die Ruhe verfliegt: Sabotage an einer Wasserleitung. Also entsenden Sie mittels UFO – hoffentlich ist das Flugobjekt wenigstens dem Piloten nicht unbekannt – einen Trupp Soldaten und schon befinden Sie sich im pausierbaren Echtzeit-Taktikmodus.Dieser bietet keinerlei taktischen Tiefgang. Konzentriertes Feuer der eigenen Recken reicht meist aus. Interessanter wird es, wenn Sie gezielt einzelne Aliens entführen sollen oder Sie unter Zeitdruck geraten. Solche Aufträge sind jedoch leider selten, im Regelfall lautet der Befehl: „Töten Sie alle Feinde im Zielgebiet“.

Aufgrund einer fehlenden Automatikfunktion verbringen Sie außerdem zu viel Zeit mit immer wieder gleich aufgebauten, auf Dauer ermüdenden Aufträgen. Eine Unmenge an Forschungszielen und die Rollenspiel-Elemente verbessern die eigenen Truppen kontinuierlich, der erhöhte Rohstoffbedarf zwingt Sie, Ihr Territorium auszudehnen – der Strategie-Part sorgt lange für Spannung.

Enemy Unknown?

Einsteiger werfen einen Blick ins Handbuch, das Spiel erschlägt Sie zu Beginn bereits mit einer Vielzahl erklärungsbedürftiger Optionen. Auch technisch vermag **UFO: Afterlight** keine Akzente zu setzen. Die knallbunte Grafik wirkt überzogen und detailarm. Sound und Musik lassen niemanden so richtig aufhorchen. Fans und Anhängern der alten **X-Com**-Reihe bereitet die Kolonisierung des Mars lange Vergnügen. Spieler, die einen Abwechslungsreichen Mix aus anspruchsvoller Strategie und actionreichen Taktikgefechten erwarten, enttäuscht das aktuelle **UFO**. Die Entwickler machen leider die gleichen Fehler, wie in den beiden Vorgängern. Es fehlt einfach an neuen Ideen. (sw/fe)



UFO: AFTERLIGHT
CA. € 35,-
01. MÄRZ 2007
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS



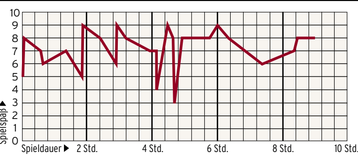
„Auch wenn ich mit der Optik nicht so wirklich viel anfangen kann, sagt mir das Spiel zu.“

Die **UFO**-Folgen **Aftermath** und **Aftershock** standen nicht hoch in meiner Gunst. Doch wie heißt es so schön: neues Spiel, neues Glück. Mit der knallbunten Grafik kann ich nicht viel anfangen. Jeden Moment rechne ich damit, das Yu-Gi-Oh oder ein anderer schriller Geselle um die Ecke biegt. Aber nein, es sind Aliens, mit den typischen Area-51-Glupschaugen. Okay, Optik ist Geschmackssache. Spielerisch ist die dargebotene Kost durchaus nicht verkehrt, bietet aber gar nichts Neues. Sie müssen nach wie vor komplexe Zusammenhänge zwischen Basenbau, Forschung und Truppenmanagement begreifen und Ihre Einsatztruppe ständig verbessern. Für Einsteiger ist das allerdings schlecht gelöst. Es gibt zwar unzählige Hilfefenster, aber was wie und wo zusammenhängt, offenbart sich erst duch fleißiges Ausprobieren. Der Einstieg ist zäh und unübersichtlich. Wer sich da durchbeißt, bekommt solide Unterhalung – nur leider ohne echte Höhepunkte – geboten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Altar Games
Titel vom selben Entwickler:
UFO: Aftermath | UFO: Aftershock | Original War
Publisher: Morphicon
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 9 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: 2
Grafik: Schwache Effekte, triste Marslandschaft
Sound: Billige Soundeffekte und öde Musik
Steuerung: Genretypische Maussteuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 768 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Strategie-Part mit vielen Optionen
+ Soldaten ähnlich wie Rollenspiel-Gruppe
+ Umfangreiche Forschung
− Miserable Taktikmissionen
− Wenig einsteigerfreundlich

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **72**



ABRISSKOMMANDO Zwei Mechs der Outlaws, dem Gefangenen-Team, gehen gegen Befestigungstürme der Northland Force vor.

The Show

Ist es ein Video-Editor? Ist es eine Wirtschaftssimulation? Nein – in dem Strategiespiel kämpfen Gefangene in einer Fernsehshow ums nackte Überleben.

1987 erschien der Kinofilm **Running Man** nach dem gleichnamigen Buch (das Stephen King unter dem Pseudonym Richard Bachman verfasste): Unbequeme Widersacher eines zukünftigen totalitären Staates treten in einer Fernsehshow gegen Gladiatoren in einem Kampf auf Leben und Tod an. Natürlich bekam der überkandidelte Moderator mit bis zuletzt großer Klappe am Schluss sein Fett weg – den Zuschauern wurden seine Lügen vor Augen geführt. Genau das passiert im Spiel **The Show**. Die auf einer Insel in teils computergenerierter Umgebung stattfindende Kampfsendung ist Propagandainstrument Nummer eins. Lou Baxter, Diktator des in der Zukunft unabhängigen Kaliforniens, mimt dabei höchstpersönlich den Moderator. Sie infiltrieren im Jahre 2097 als Agent aus dem demokratischen Osten die Veranstaltung. Ihr Ziel: die unfairen Wettkämpfe auf Seiten der Gefangenen gewinnen und die Sendung sabotieren.

Alles nur Show

Teile der Sendung sowie die Verschwörung im Hintergrund erleben Sie in unterhaltsamen Zwischensequenzen. Dazu gibt es immer wieder amüsante Details aus dem sonstigen Fernsehprogramm, auf dem Schlachtfeld schwirren Kameras umher, „fehlerhafte" Kulissen flackern. Dazu kommentiert Baxter die Ereignisse und kommt dabei rüber, als könnte er auf dem Shopping-Kanal Berge von rostigen Waschmaschinen restlos ausverkaufen.



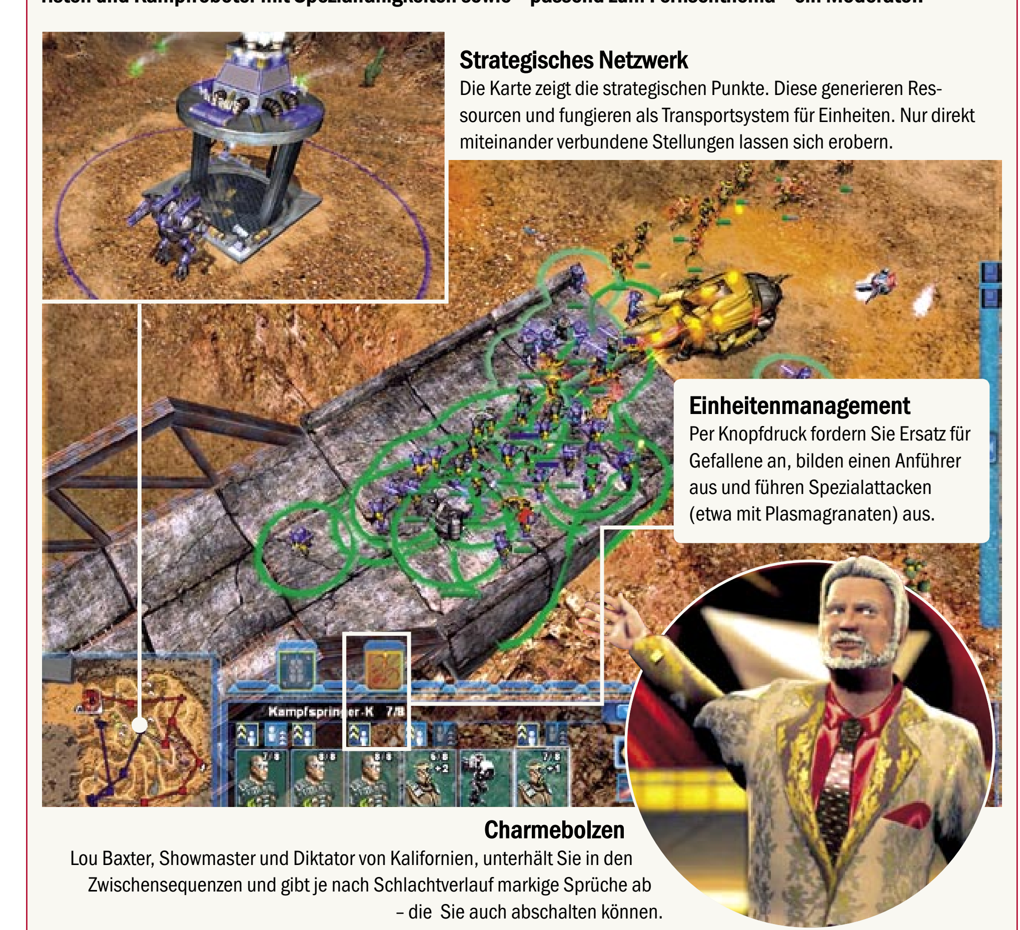
EINBRECHER Wir dringen mit Fußsoldaten in ein Rechenzentrum ein und betreiben Sabotage. Eigentlich nicht schwer, nur läuft das neben dem eigentlichen Gefecht ab.



SCHREIN Gleich geht es dem Oberhaupt von Team Ancient Force (im Gebäude) an den Kragen. Diese Aztekenkrieger setzen auf Tiereinheiten wie die Echsen rechts.

Neulich im Fernsehen – das erwartet Sie in The Show

Die Besonderheiten des Titels sind schnell aufgezählt: zu erobernde, miteinander verknüpfte Punkte, Infanteristen und Kampfroboter mit Spezialfähigkeiten sowie – passend zum Fernsehthema – ein Moderator.



Strategisches Netzwerk
Die Karte zeigt die strategischen Punkte. Diese generieren Ressourcen und fungieren als Transportsystem für Einheiten. Nur direkt miteinander verbundene Stellungen lassen sich erobern.

Einheitenmanagement
Per Knopfdruck fordern Sie Ersatz für Gefallene an, bilden einen Anführer aus und führen Spezialattacken (etwa mit Plasmagranaten) aus.

Charmebolzen
Lou Baxter, Showmaster und Diktator von Kalifornien, unterhält Sie in den Zwischensequenzen und gibt je nach Schlachtverlauf markige Sprüche ab – die Sie auch abschalten können.

Hinter dieser Fassade steckt ein solides Strategiespiel. Zu Beginn bauen Sie mit ein paar Klicks eine Basis auf, forschen und produzieren diverse Gehroboter sowie Infanterie-Trupps. Letztere werten Sie mit einem Sanitäter auf, bilden an Ort und Stelle ein Mitglied als Anführer aus, ersetzen Gefalllene und versehen die Soldaten mit Spezialwaffen, die Sie teils im Kampf extra aktivieren müssen.

Netzwerk-Party

Über das Spielfeld verteilt liegen strategische Punkte, die Geld generieren, wobei Sie nur jeweils miteinander verbundene einnehmen können – die Feindbasis ist entsprechend erst bei einer bestehenden Verbindung verletzlich. Als Besonderheit verschicken Sie einzelne Trupps und Vehikel bequem und zeitsparend zwischen den eigenen Punkten. Das ist auch nötig, damit es spannend bleibt, denn alles können Sie einfach nie absichern und es gilt, auf Angriffe schnell zu reagieren. Im Umkehrschluss sind Sie zudem gezwungen, von Ihnen attackierte Punkte schleunigst mit Soldaten einzunehmen, damit nicht noch Verstärkung auftaucht.

Für die zweite Ressource errichten Sie Generatoren für Strom, auf bestimmten Feldern spezielle, besonders effiziente Exemplare. Insgesamt strotzt das Spielprinzip nicht sonderlich vor Innovationen und erinnert beispielsweise an **Dawn of War** und **Company of Heroes**. Dafür ist man schnell in der Materie drin, selbst Gebäudearten, -anzahl und Forschungsbäume bleiben im überschaubaren Rahmen.

Aufgaben: Schema F

Gegen den Computer müssen Sie in der Anfangsphase möglichst schnell zumindest die Hälfte der Kontrollpunkte einnehmen und die ersten Gegenangriffe abwehren, damit Sie eine gute Ausgangsposition haben. Doch selbst wenn Sie das schaffen, sind die Computertruppen in fortgeschrittenen Levels stärker. Falls es nicht klappt, drängt sich darum schon nach wenigen Minuten ein Neubeginn auf. Das passt zur Show, ist aber unfair. Übrigens geht es nicht nur darum, dem gegnerischen Kommandanten zu Leibe zu rücken. Nebenher dringen Sie mit wenigen Infanteristen in versteckte Kontrollzentren des Senders ein, manipulieren Computer.

Da sind wir beim eigentlichen Manko des Spiels: Mehr als die zehn zügig erledigten Kampagnenmissionen hätten es auch nicht sein dürfen – schon nach etwas über der Hälfte des Spiels motivieren die immer gleich ablaufenden Kämpfe und gleichgestrickten Aufgaben nicht mehr so recht. Natürlich wäre es aufgrund der Story schwer gewesen, auch mal eine der anderen Parteien zu übernehmen. Selbst prickelnde Ideen wie wirklich bombastische Superwaffen, See- und Luftgefechte fehlen. Bleibt noch eine Anmerkung: Unsere Testversion lief nicht stabil – wir landeten hin und wieder abrupt auf dem Desktop. (as)



THE SHOW
CA. € 30,-
23. FEBRUAR 2007
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



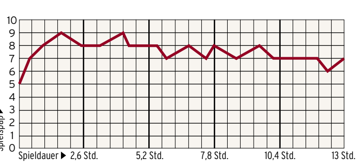
„Keine Terroristen, kein Weltkrieg: Lou Baxter bietet eine erfrischende Show."

Ich muss schon sagen, Lous Show hat es mir angetan. Der Diktator mit der großen Klappe und die stereotypen Videoeinspielungen schaffen eine Stimmung, die dem filmischen Vorbild praktisch in nichts nachsteht. Offensichtlich kupfert **The Show** kräftig ab, das allerdings gut. Immerhin ist das Szenario unverbraucht, man findet ruck, zuck ins Spiel und fiebert bei jedem der oft auf Messers Schneide stehenden Gefechte mit: Da freut man sich, wenn man mit Müh und Not einen haushoch überlegenen Gegner ins Minenfeld lockt oder in letzter Sekunde doch noch eine Einheit durch den Transporter zu einem schon verloren geglaubten Punkt schickt. Schade, dass dem Spielerlebnis zum Schluss hin ein wenig die Luft ausgeht, da hätten die Entwickler noch eine Schippe drauflegen dürfen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sixteen Tons Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Emergency 4 | Gotcha!
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 13 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zehn Karten, zwei Spielmodi
Zahl der Spieler: Zwei, drei, vier
Fazit: Zwar nicht sehr umfangreich, aber gut

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Mittelmaß, richtig gute Effekte fehlen
Sound: Ordentliche Sprecher und Effekte
Steuerung: Intuitiv und veränderbar – sehr gut

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.700 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Gut gelungener Plot und Show-Rahmen
+ Eingängiges Spielsystem
+ Packende Kämpfe, jede Einheit zählt
− Nutzt sich ab, Features zu minimalistisch
− Computergegner zum Schluss hin unfair

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **77**

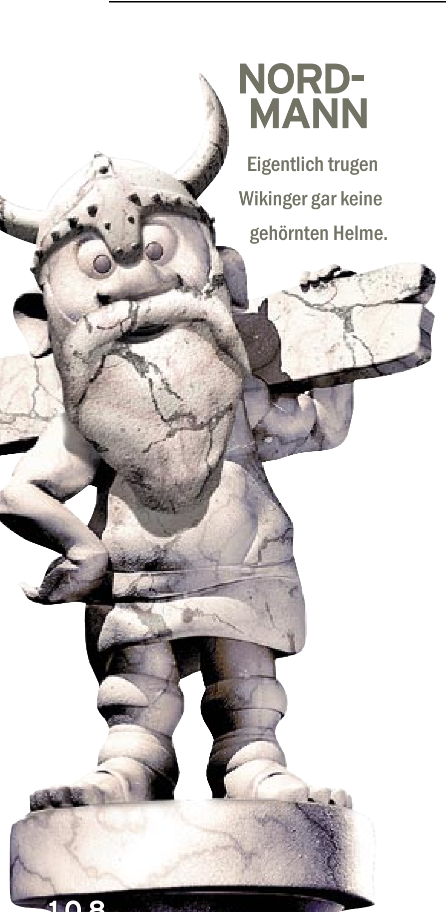


AUFBAU NORD In einer gut ausgebauten Siedlung spielen die Wege eine wichtige Rolle. Ein steter Warenzufluss sorgt für den legendären Wuselfaktor.

Die Siedler 2

AUF DVD
▮ Video

Die nächste Generation: Wikinger | Das Ur-Siedler 2 war der erste Teil der Serie mit einem Add-on. Ganz im Sinne der Tradition erhält auch das Remake Nachschub.



NORDMANN Eigentlich trugen Wikinger gar keine gehörnten Helme.

Wiedersehen macht Freude und lässt den Goldvorrat im Lagerhaus anwachsen. Getreu diesem Motto veröffentlichten Bluebyte und Funatics im Sommer 2006 eine Neuauflage von **Die Siedler 2**.

Das Remake des für viele Fans immer noch besten **Siedler**-Spiels verkaufte sich gut und hielt sein Versprechen, das exakte Spielprinzip des Originals umzusetzen. Das galt jedoch auch für die Kampagne, die sich als Aneinanderreihung von zehn „Bitte zum Portal siedeln!“-Szenarien präsentierte. Auch die Geschichte – die Frauen der Siedler waren entführt worden – sorgte für einiger Skepsis angehobene Brauen.

Diese Schwächen bügelt der Feldzug des **Wikinger**-Add-ons konsequent aus. Im Rahmen einer zwölf Einzelkarten umfassenden Kampagne erbauen Sie diesmal in gewohnter Manier knuffige Siedlungen, bei denen allein das Zuschauen der liebevoll animierten Träger, Bäcker und Schmiede ein wirklich heimeliges Gefühl auslöst.

Piratenleben

Böse Piraten haben sich unter falscher Tarnung (die Sie auch das gesamte Spiel über beibehalten) das Vertrauen der Wikinger erschlichen und das Portalsystem der Welt zunichtegemacht. Klar, dass sich weder die versprenkelten Wikinger noch die ebenfalls betroffenen Nubier, Römer und Asiaten das gefallen lassen. Ganz recht: In der Kampagne spielen sie nicht nur die nordischen Kerlchen, sondern auch die Völker des Hauptspiels.

Ein guter Ansatz: Das Missionsdesign des Erweiterungspakets schöpft das Potenzial eines Aufbau-Strategiespiels weit besser aus. So haben Sie statt eines einzelnen, zur blühenden Wuselstadt hochzupäppelnden Hauptgebäudes auch mal eine halbwegs ausgebaute Siedlung vor sich, in der Sie die Infrastruktur reparieren müssen, damit die Bergarbeiter ihren Streik beenden. Oder Sie erwerben von einem Verbündeten Schürfrechte im Tausch gegen Nahrungsmittel. Oder Sie befreien Gefangene. Derartige Nebenaufträge wechseln sich mit den Hauptaufgaben ab und sorgen für eine deutlich lebendigere Atmosphäre als die starren Ursprungsmissionen.

Insgesamt erinnert die Kampagne ein wenig an die **Anno 1701**-Szenarien, erreicht aber nicht ganz deren Genialität: Da die gesamte Geschichte nur von einem einzelnen Sprecher und nie von eingeblendeten Charakteren vorangetrieben wird, bleibt sie etwas distanziert.

Alte Bekannte

Spielerisch unterscheiden sich die (im ursprünglichen Original-**Siedler 2** übrigens enthaltenen) Wikinger keinen Deut von den anderen Völkern: Rohstoffe, Gebäude, Berufe, Militär – alles ist komplett identisch. Dadurch schleichen sich langfristig einige Längen ein, weil dem Spieler doch recht schnell bewusst ist, dass er lediglich verschiedene Grafiken kommandiert. Neu: Sie können nun ein Haupthaus auswählen, in dem Soldaten rekrutiert werden – dieses Gebäude fragt dann die nötigen Waren selbstständig an.

Insgesamt hinterlassen die **Wikinger** einen überzeugenden Eindruck. Wenn Ihnen eine gute Kampagne wichtig ist, sollten Sie zugreifen, denn selten gibt es so viele Wusel-Missionen fürs Geld. Der Schwierigkeitsgrad allerdings hat immens angezogen. Traditionelle Drauflossiedler sehen ihre Gemütlichkeit bald gegen eine Horde angreifender Generäle den Bach runtergehen. Daher sind zur Angriffsvorbereitung mitunter sehr zähe Aufbauphasen durchzustehen. (bur)

Wussten Sie schon, dass ...

... insgesamt 23 Spiele der **Siedler**-Serie existieren, inklusive aller Add-ons und Portierungen?
... das Open-Source-Projekt **Widelands** **Die Siedler 2** für Linux und Windows nachbaut?
... das erste **Siedler**-Spiel im Jahre 1993 für den Amiga erschien?
... demnächst eine Portierung von **Die Siedler 2** für den Nintendo DS auf den Markt kommt?
... summa summarum acht Add-ons für **Die Siedler** veröffentlicht wurden? Der Spitzenreiter: **Die Siedler 4** mit vier Erweiterungen.
... mittlerweile Römer, Nubier, Asiaten, Maya, Wikinger, Ägypter, Amazonen, Trojaner und das „dunkle Volk“ Bestandteil von **Siedler**-Spielen sind?
... mit Ausnahme der Amazonen noch nie Frauen siedelten?
... der Kopierschutz von **Die Siedler 3** dafür sorgte, dass die Eisenschmelze Schweine produzierte?
... die Wikinger erst gegen Ende des ersten Jahrtausends in Mitteleuropa Fuß fassten, als es gar kein Römisches Reich mehr gab?
... bereits um die Jahrtausendwende herum – also weit vor Christoph Kolumbus (1451-1506) – Schiffe der Wikinger über Island und Grönland in Nordamerika landeten?

Wir hätten da eine Aufgabe für Sie ...

Jenseits des Portals geht es weiter: So funktioniert das neue Haupt- und Nebenquestsystem.



HEISS Im Verlauf der Kampagne spielen Sie alle Völker.

GEHÖRNT Das **Wikinger**-Design greift den **Siedler**-Stil gut auf.

DIE SIEDLER 2: DNG - WIKINGER
CA. € 25,-
22. FEBRUAR 2007
USK: AB 6 JAHREN



CHRISTIAN BURTCHEN

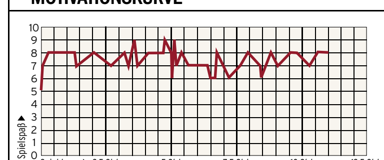
„Endlich! Die beste Kampagne in einem Aufbau-Strategiespiel seit Anno 1503.“

Nachdem sich der Wiedersehensbonus von **Die Siedler 2: Die nächste Generation** abgenutzt hatte, siedelte es sich doch mit zunehmender Monotonie durch die Kampagne. Mich hätte es nicht gewundert, wenn meine Träger als Animation zu gähnen angefangen hätten. Insbesondere die letzten Karten ... Aber lassen wir das, denn **Wikinger** macht hier auf fast ganzer Linie Boden gut. Das solide Quest-System führt alle Völker durch nur von gelegentlichen Längen durchsetzte Missionen – da entfährt mir glatt das typische Geologen-„Jippeh!“ Okay, Blizzard hätte vermutlich noch ein paar neue Einheiten und Berufe dazugepackt, damit sich außer der Grafik im Mehrspielermodus neue Herausforderungen auftun. Dennoch: **Wikinger** sollte in keinem gut sortierten Lagerhaus, pardon, Software-Archiv fehlen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Funatics Software
Titel vom selben Entwickler: Die Siedler 2: Die nächste Generation
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Mehrere Siegoptionen, Dutzende Karten
Zahl der Spieler: Maximal sechs Spieler
Fazit: Verbesserte Lobby, gemütliches Siedeln

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Mit Ausnahme der Bäume ansehnlich
Sound: Dezente Musik, simple Effekte
Steuerung: Intuitiv mit der Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Viel bessere Geschichte als im Hauptspiel
- \+ Vielfältige Missionen mit Nebenquests
- \+ Sinnvolle Detailverbesserungen im Interface
- − Wikinger unterscheiden sich nur grafisch
- − Kampagne nur über Sprechertexte erzählt

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **75**



EIN WINTERMÄRCHEN Der Schnee wird ansprechend in Szene gesetzt. Läuft ein Sim hindurch, bilden sich richtige Spuren.

Die Sims 2

Vier Jahreszeiten | Ihre Sims haben studiert, sich selbstständig gemacht, das Nachtleben genossen und ein Haustier großgezogen? Sie wollen mehr? Bitte.

Eine typische Konferenz bei der Produktentwicklung von Electronic Arts läuft wahrscheinlich folgendermaßen ab: Ein Excel-Diagramm zeigt Balken mit den Verkaufserlösen des letzten **Sims 2**-Add-ons. Alle freuen sich und bestellen eine Runde Kaviar aufs Haus. Bei der Lieferung plaudert der Kurier über das Nachtleben, den ihn verfolgenden Hund oder jüngst den heftigen Schneefall – und schon wird innerhalb von wenigen Minuten die Blaupause für das nächste Erweiterungspack zusammengeschustert.

Zeit für einen Klimawechsel

So jedenfalls könnte man erklären, dass aus an sich schönen Ideen wie wechselndem Wetter sehr, sehr wenig gemacht wird. Natürlich gibt es in **Vier Jahreszeiten**, wer hätte es gedacht, Frühling, Sommer, Herbst und Winter mit neu hinzugekommenen Tätigkeiten. Genau wie in den bisherigen Add-ons steuern Sie den Tagesablauf Ihrer Sims, achten auf wechselnde Bedürfnisse wie Spaß, Hygiene und Kontakt zu Freunden, bauen und erweitern Haus samt Mobiliar und lassen Ihren Sprössling einer geregelten Beschäftigung nachgehen. Tatsächlich sind auch sechs neue Berufszweige im Spiel, darunter Erziehung, Abenteuer und Videospiele. Für jeden Beruf empfiehlt sich die Ausbildung verschiedener Fähigkeiten: Bloggende Journalisten etwa sollten kreativ und charismatisch sein.

Das eigentliche Kernelement, die vier Jahreszeiten, ist optisch ansprechend inszeniert, sofern man der angestaubten Grafik-Engine einen Gnadenbonus gibt. Auch im Interface erkennen Sie Jahreszeit und Außentemperatur sofort. Spielerisch hingegen sind die Änderungen nur minimal. Herunterfallendes Herbstlaub können Sie entweder zum Rumtoben verwenden oder artig wegräumen, im Winter bieten sich Schneeballschlachten wunderbar an. Doch bei dieser gefühlten Hand voll Neuerungen erschöpft sich **Vier Jahreszeiten** leider schon. Viele mögliche Details – Herbstfeste, die Integration traditioneller Feiertage wie Erntedank, Weihnachten oder Silvester, Schneepflüge oder Hitzefrei – haben keinen Weg ins Spiel gefunden.

Auch vermittelt die gesamte Spielwelt keinen in sich geschlossenen Eindruck. Die Grafik versieht Teiche zwar mit einer schicken Eis-Textur, sobald es kälter wird. Fürs Schlittschuhlaufen müssen Sie jedoch für teures Geld eine eigene Bahn kaufen – Selbstironie von EA bezüglich seiner Preispolitik?

Es grünt so grün

Kleinere Neuerungen im Spiel betreffen außerdem die Kleidung Ihrer Sims. Eine große Herausforderung stellt der Zusammenhang zwischen niedrigen Außentemperaturen und einer erhöhten Anzahl an Textilien allerdings nicht dar. Immerhin: Die Reste angebrochener Speisen dürfen Sie jetzt beiseite legen und später verzehren, was die Nahrungsmittelkasse schlampiger Sims sehr schont.

Als Belohnungsgegenstand winkt Ihnen außerdem ein Gerät zur Wettermanipulation. Beim ebenfalls neuen, umfangreichen Gartenbau – samt Unkraut jäten, Blumen gießen, Gewächshäusern und Vogelscheuchen errichten, Früchte ernten und leckere Säfte daraus bereiten – hilft Ihnen bei Bedarf eine Service-Kraft. Oder Sie kümmern sich selbst um Ihren grünen Daumen, was allerdings immens viel Zeit verschlingt. Passenderweise ist das Gärtnern nun auch ein richtiges Talent, welches Sie entwickeln können. Wenn Sie sich eifrig um Ihren Garten gekümmert haben, dürfen Sie nach gründlicher Inspektion dem örtlichen Gartenverein beitreten. Dadurch erhalten Sie Pflanzen günstiger und eventuell sogar einen Wunschbrunnen, mit welchem Sie einmal täglich einen Wunsch Ihres Sims erfüllen lassen. (bur)

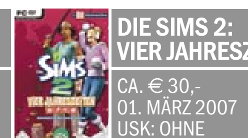


REIFEPRÜFUNG Der Gartenverein inspiziert Ihre Pflanzen.

NATURKIND Für die Gartenpflege gibt es kostenpflichtige Hilfe.

ANGEBISSEN Angeln ist ein neues Talent – zu jeder Tageszeit.

EISIG Bleibt Ihr Sim lang ohne warme Kleidung draußen, friert er.



DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN
CA. € 30,-
01. MÄRZ 2007
USK: OHNE

CHRISTIAN BURTCHEN

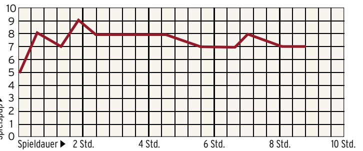
„Kaum mehr als eine Hand voll Gimmicks. Eher ein Grafik-Update als vollwertiges Add-on.“

Fällt Ihnen auf, dass die Wertungen für **Sims 2**-Erweiterungen stetig sinken? Das Resultat einer traurigen Entwicklung, denn EA scheint es darauf anzulegen, möglichst wenig neue Inhalte in einem Erweiterungspack zu verbraten. Sobald Ihr Sim einmal Schneemänner errichtet, Unkraut gejätet und im Herbstlaub herumgetollt hat, stellt sich heftiges Grummeln in Ihrer Magen- und Geldbeutelgegend ein. Natürlich macht **Die Sims 2** weiterhin Spaß – aber mit ein paar neuen Berufen und einem Gartenverein allein lohnt sich das Add-on kaum. Ich freue mich daher nur bedingt auf die kommenden Erweiterungspacks **Die Sims 2: Ernährungsberatung**, **Die Sims 2: Sonntagskirchengang** und **Die Sims 2: Handyverträge**. Nur wer wirklich jede freie Minute in Merkwürdighausen oder Schönsichtingen verbringt und schon immer Glühwürmchen jagen wollte, sollte sich **Vier Jahreszeiten** näher anschauen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Titel vom selben Entwickler:
Die Sims 2 | Die Sims 2: Haustiere
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 9 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Neue Spiegel-Effekte, insgesamt veraltet
Sound: Keine neue Musik, passende Geräusche
Steuerung: Einfaches Point&Click-Interface

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Frühling, Sommer, Herbst und Winter
- \+ Unverwüstliches, eingängiges Spielprinzip
- \+ Gartenbau mit Wetter-Einfluss
- − Zu wenig spielerische Neuerungen
- − Jahreszeiten wirken eher wie Zusatz-Items

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**

Es war eine Mutter, die hatte vier Kinder …

In jeder der vier Jahreszeiten sind verschiedene Tätigkeiten für Ihren Sim verfügbar.

Realistisch: Das Wetter hält sich nur bedingt an den Lauf des Jahres. So kann es schon einmal vorkommen, dass noch im Frühjahr Schnee fällt und der Sommer sehr regnerisch ist. Die meisten neuen Möglichkeiten sind eher eine kleine Spielerei als eine wirkliche Neuerung im Gameplay, bieten aber beim ersten Anspielen eine nette Abwechslung. Ganz klar am schönsten und liebevollsten gestaltet ist der Winter, der auch die meisten neuen Aktivitäten im Repertoire hat.



PAPILLONS Bei warmem Wetter haben Sims draußen oft bessere Laune, besonders beim Schmetterlingsfangen.



FEUCHTFRÖHLICH Niederschläge wie Hagel stimmen Ihren Sim traurig; Wasserbomben sind eine vergnügliche Ausnahme.

HERBST

BUNT SIND SCHON … Das Herbstlaub taugt als Spielgerät, muss aber auch geharkt und weggeräumt werden.

WINTER

WEISSROCK Der Bau eines Schneemanns ist eine spaßige Angelegenheit, bei der Ihr Sim auch soziale Kontakte pflegt.



„VOM WILLEN HER HAT DIE MANNSCHAFT SCHON GEWOLLT!"[1] Der Ball geht knapp am Tor vorbei. Im Hintergrund erkennen Sie das neue Stadion in München.

Fußball Manager 07

Verlängerung | Kein Zitat passt besser: „Uns kann eigentlich keiner mehr schlagen. Außer wir uns selbst. "[2]

Erstmals gibt's ein Add-on zum **FM 07**. Die Änderungen stecken im Detail und in den Statistiken. Ihnen stehen jetzt 30 neue Tabellen zur Verfügung, die allerdings den wirklich großen Nutzen vermissen lassen und höchstens als nette Dreingabe dienen. Auch die Übersichten während der Saison wurden aufgebohrt. So erhalten Sie jetzt eine Darstellung der Top-10-Transfers oder eine Meisterschaftsprognose. Doch auch diese Tabellen sind eher ein Beigeschmack und nicht wirklich essenziell. Allenfalls die Statistik mit den am meisten verbesserten Spieler oder die Zusammenfassung der Prämienzahlungen sind von größerer Bedeutung und runden das schon im Hauptprogramm umfangreiche Statistik-Repertoire ab. Auch für Hintergrundinformationen sorgen die Entwickler. So sehen Sie beispielsweise ab dem Achtelfinale eines Pokalwettbewerbs den bisherigen Erfolgs- oder Misserfolgsweg beider Mannschaften. Die wohl wichtigste Neuerung des Add-ons sind die Auf- und Abwertungen nach der Winterpause und bei Saisonende. Alle Spieler unterziehen sich einer Neubewertung. Ihnen wird zum besseren Verständnis auch gesagt, warum sich welcher Kicker um wie viele Punkte verbessert hat. Optisch poliert Bright Future den **Manager** ebenfalls auf. So sind jetzt die Stadien von Berlin, München, Schalke, Stuttgart und diversen ausländischen Vereinen ins Spiel integriert. Und auch für die kalten Tage des Spieljahres kommt ein neues Detail hinzu: Sie sehen nicht mehr ausschließlich das frische Rasengrün, sondern kicken auch im Schnee. Die Auswirkungen des Wetterumschwungs auf das Spiel sind ähnlich den durchnässten Plätzen bei Regen.

Bekannte Problemzonen

Die Verbesserungen dringen zwar in viele Teilbereiche des **Fußball Managers** vor, sind aber nicht tragend. Außerdem wurden einige Fehler des Hauptprogramms in die Erweiterung übernommen – und nicht behoben. So ist die Sofortberechnung eines Spiels noch immer fehlerhaft. Vier Rote, vier Gelbe Karten und zwei Verletzungen in einem Hinspiel der ersten Runde des DFB Pokals sind eher untypisch, traten allerdings beim Test auf. Auch die folgenden Spiele verliefen ähnlich, sodass fast die gesamte Mannschaft entweder gesperrt oder verletzt war. Im 3D- und Textmodus hingegen stellten wir solche Auffälligkeiten nicht fest. Auch der Geschwindigkeitszuwachs von bis zu 50 Prozent durch eine optimierte Spielberechnung fällt nicht auf.

Es wäre wesntlich fairer gewesen, hätte EA Sports **Verlängerung** als kostenlosen Patch oder günstigeres Booster-Pack angeboten ... (st)

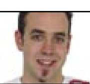
Zitate: 1. Eduard Geyer, 2. Zoltan Sebescen, 3. Olaf Thon



FUSSBALL MANAGER 07: VERLÄNGERUNG

CA. € 20,-
22. FEBRUAR 2007
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



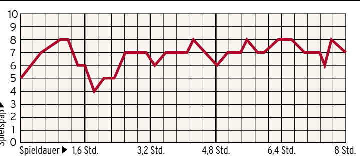
„Ich sehe einen positiven Trend: Tiefer kann es nicht mehr gehen."[3]

Wie Recht doch Olaf Thon mit diesem Zitat hat. Mit **Verlängerung** wird EA Sports dem guten **Fußball Manager 07** nicht gerecht. Dass neue Tabellen, Übersichten und Grafiken hinzukommen, ist zwar schön, besser wäre es aber gewesen, hätten sich die Entwickler auf die bekannten Schwächen des Hauptspiels konzentriert und diese konsequent ausgemerzt. Das wurde genauso vermieden, wie wirklich neue Features hinzuzufügen. Für beinharte **Manager**-Fans mag sich die Investition zähneknirschend lohnen, wer aber das Spiel nur für wenige Partien zwischendurch startet, kommt ohne **Verlängerung** aus. Außerdem realisieren andere Firmen die wenigen Neuerungen in Patches oder den immer beliebter werdenden, weitaus günstigeren Booster-Packs. Ich würde dafür jedenfalls keine 20 Euro auf den Tisch legen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports/Bright Future
Titel vom selben Entwickler:
Fußball Manager 07 | Fußball Manager 06
Publisher: EA Sports
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Managermodus an einem PC
Zahl der Spieler: 2 bis 4
Fazit: Genauso träge wie im Hauptprogramm

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Veralteter 3D-Modus, farbliche Menüs
Sound: MP3s einladen, sonst wird es fix öde
Steuerung: Üblicher Standard, sehr eingängig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Auf- und Abwertungen der Spieler
+ Neue Tabellen und Übersichten ...
– ... die aber nicht zwingend notwendig sind
– Alte Probleme nicht behoben
– Sehr geringer Umfang für ein Add-on

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



Ein Kommandant für alle Fälle

Supreme Commander bietet eine Fülle an strategischen Möglichkeiten, Einheiten und Features. Wir haben verschiedene Elemente herausgegriffen.

TREFFEN DER GIGANTEN
Der Spider-Bot der Cybran bekämpft den Koloss der Aeon: Experimentelle Einheiten vermitteln ein grandioses Machtgefühl.

ÜBERSICHT
In der Strategie-Ansicht haben Sie den totalen Überblick über die gesamte Karte – und sehen zum Beispiel, dass sich manche Schiffe gern verhaken.

GELANDETE UNTERTASSE
Die fliegenden Festungen der Aeon sind eine schwache, aber optisch imposante Experimentelle Einheit.

AUS SICHERER ENTFERNUNG
Mit Artillerie-Geschütz und Strategischer Rakete beschießen Sie über weite Distanzen gegnerische Basen und Einheiten.

MÖGE DAS SCHILD MIT DIR SEIN
Sie verbrauchen zwar gigantische Mengen Energie, doch im Kampf sind die Schildgeneratoren unersetzlich für Ihre Basis.

SPASSBAD FÜR STRATEGEN
Im Gegensatz zu **Command & Conquer 3** verfügt **Supreme Commander** über eine vollwertige Marine mit U-Booten und Flugzeugträgern. Nett: Einige Landeinheiten wie die mobilen Schildgeneratoren der Aeon schweben übers Wasser.

REVOLUTIONÄRE INTERFACE-FEATURES
Komfortabel Patrouillen und Bauschleifen anlegen, Bauplätze und Wegpunkte verschieben, Anzeigen für Angriffs- und Aufklärungsradien – **Supreme Commander** besitzt ein über weite Strecken superbes Interface mit kleinen Macken.

Supreme Commander

Zeit für Superlative: Das Spiel mit den meisten geometrischen Formen und Explosionen pro Pixel offenbart im Test die merkwürdigsten Schwächen.

Alles andere als eine „supreme" Vorstellung lieferte die Testversion von **Supreme Commander** in der letzten Ausgabe ab: Manche Savegames ließen sich nicht mehr laden, kleine Mängel an der Wegfindung ärgerten den Kommandierer und die Performance sackte im Spielverlauf in unzumutbare Bereiche ab. Die wichtigste Frage daher: Sind die Probleme nun beseitigt? Größtenteils ja. Nur sehr selten, etwa nach manchen Skript-Ereignissen in der Kampagne, konnte man den Einzelbildern beim Aufbau zusehen und vernahm ein Stottern aus den Boxen. Alle im Testverlauf angelegten Speicherstände aufzurufen ging ohne Probleme.

Für all diejenigen, die etwa den inoffiziellen Vorgänger **Total Annihilation** mögen, geht daher der Daumen klar nach oben. **Supreme Commander** ist ihr Spiel! Allen anderen jedoch sei gesagt: Gas Powered Games hat die blechintensiven Massenschlachten nicht auf dem Altar der Massentauglichkeit geopfert. Bei Atmosphäre, Missionsdesign und Geschichte zeigt sich der **Supreme Commander** bestenfalls als Durchschnittskommandant.

Und täglich grüßt ...

Allzu schnell fällt dem verwöhnten Strategen auf, dass es in den Missionen zumeist nur darum geht, eine feindliche Gepanzerte Kommandoeinheit in ihre metallenen Einzelteile zu zerlegen, zwischendrin höchstens mal ein paar Gebäude zu erobern, zu einem bestimmten Punkt zu gelangen oder ein feindliches Geschwader vom Himmel zu holen.

Da hilft es wenig, dass sich die drei jeweils sechs Missionen langen Kampagnen untereinander ergänzen und teils sogar dieselben Ereignisse von unterschiedlicher Seite aus nachgespielt werden. Der Plot: In einem futuristischen Szenario bekriegen sich die Cybran-Rebellen, die esoterischen Aeon und die konventionellen Erdenball-Hüter UEF. Innerhalb jeder Fraktion gibt es Hardliner und einfühlsame Charaktere, die eine verzwickte Beziehung der drei Völker zueinander schaffen. Soweit alles schön und gut, doch insgesamt scheint der Feldzug eher als Trainingslager für den Mehrspielermodus gedacht zu sein. Man wird das Gefühl nicht los, dass **Starcraft** vieles ähnlich gemacht hat – das meiste war sogar besser.

Deutlich gelungener: die Steuerung. Zwar fehlen Selbstverständlichkeiten wie ein automatisches Abschalten des Baumodus oder eine Rückmeldung, wenn an einem bestimmten Ort doch nicht gebaut werden kann. Dafür glänzt **Supreme Commander** aber mit erhabenen Features wie Bauschleifen oder Wegpunktverschiebung per Drag & Drop. Und: In keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel werden Sie Ihr Mausrad annähernd so oft wetzen. Grund für das Mittelfingertraining: Sie können bis auf die teilweise Tausende Quadratkilometer großen Karten hinauszoomen. In dieser Ansicht werden alle Einheiten als geometrische Objekte dargestellt. Spitzwinklige Dreiecke sind zum Beispiel schnelle Flieger mit Luft-Luft-Geschossen, Rauten symbolisieren Panzer, Trapeze stellen Bots dar. Klingt komisch und verlangt Eingewöhnung, funktioniert aber gut.

Die totale Übersicht

Aus der Nahansicht hingegen macht **Supreme Commander** – wiewohl nicht absolute Optik-Referenz – einiges her: Das technikverliebte Design der Einheiten erzeugt insgesamt gut das gewollt sterile Hartmetall-Ambiente. Explosionen, Raketen und Raketenabwehrsysteme gibt es in Hülle und Fülle – problematisch ist aber, das aufgrund der schieren Dimensionen der Einheiten im Regelfall in der optisch weit weniger anheimelnden Strategie-Ansicht gespielt wird. So versteckt sich das Effektfeuerwerk förmlich.

Mit der Strategie-Ansicht alleine erschöpft sich **Supreme Commander** noch lange nicht: Verschiedene Technologie-Stufen sorgen für zusätzliche Komplexität. Auch die Kampagne macht eifrig von Momenten Gebrauch, in welchen Sie Einheiten der nächsthöheren Technologiestufe erbauen können, bis hin zu den aberwitzigen Experimentellen Einheiten. Schade, dass dieses Tempo insgesamt zu wenig beibehalten wird und das gesamte Spiel trotz furioser Momente unter einigen unnötig zähen Bauphasen leidet. Und unter Einheiten, die sich, statt einem Bewegungsbefehl zu folgen, viel lieber an Felsenwänden einquartieren. Die Idee des Spiels, statt haariger Kleinarbeit langfristige Planung zu belohnen, wird so ad absurdum geführt. (bur)



SUPREME COMMANDER
CA. € 45,-
16. FEBRUAR 2007
USK: AB 12 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN

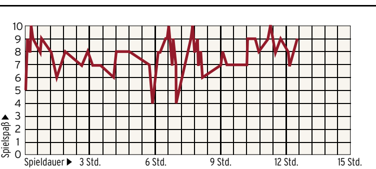
„Das eigenwillige Spiel verbaut sich durch Unstimmigkeiten den Weg aufs Podest."

Nicht falsch verstehen: **Supreme Commander** ist kein schlechtes Spiel. Wenn Sie das Design der Einheiten mögen, nicht viel Wert auf eine gelungene Kampagne legen und das im Verhältnis zu **Warcraft 3** langsamere Tempo gerne gegen Massenschlachten eintauschen, sollten Sie schon einmal Ihr Mausrad ölen. Konventionelle Echtzeit-Strategen dagegen werden ob der gelungenen Strategie-Ansicht und der hervorragenden künstlichen Intelligenz zwar auch mit der Zunge schnalzen, für die eklatanten Mängel im Spiel allerdings wenig Verständnis haben. Warum nur werde ich das Gefühl nicht los, hier musste ein Spiel auf Gedeih und Verderb noch vor dem Release von **Command & Conquer 3** erscheinen? Obwohl es ein gigantisches Allmachtsgefühl hervorruft, wenn Experimentelle Einheiten und Strategische Raketen übers Feld jagen – ich hatte mir von **Supreme Commander** deutlich mehr erhofft.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Gas Powered Games
Titel vom selben Entwickler:
Dungeon Siege | Dungeon Siege 2
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12,5 Stunden (Kampagne)

MEHRSPIELERMODUS

Test auf www.pcgames.de

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Effekte an jeder Ecke und solides Design
Sound: Monotone Musik, keine Sprachausgabe
Steuerung: Etwas überfrachtetes Interface

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.600 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Strategischer Tiefgang mit vielen Einheiten
+ Herausfordernde künstliche Intelligenz
+ Strategie-Ansicht und Komfort-Funktionen
− Defizite bei Wegfindung und Bedienung
− Uninspirierte Kampagnen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **77**

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

CeBIT Join the vision | Ultraforce Live erleben! 15-21.03.2007 Halle 21 - Stand C11

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Händler-Anfragen erwünscht!



UltraForce AirFlow -
Systeme mit durchdachter Luft-Kühlung

Inkl. Coolermaster **Hyper TX**





UltraForce AquaFlow -
Systeme mit durchdachter Wasser-Kühlung

Alle System inkl: 240mm Radiator

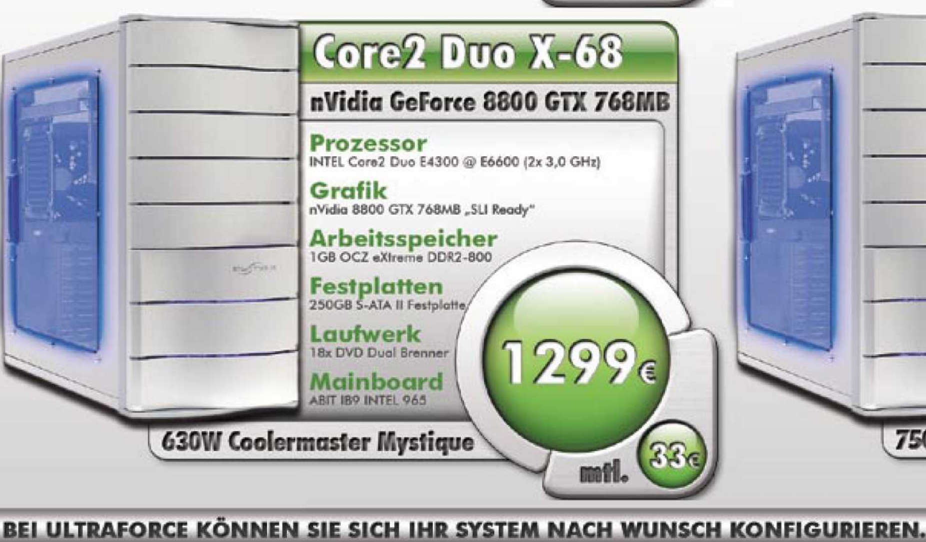


















BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR SYSTEM NACH WUNSCH KONFIGURIEREN.

HIER SEHEN SIE EINE KLEINE AUSWAHL AN AUFRÜSTUNGEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.

MAUS & TASTATUR

Logitech G15 Tastatur	79,-
Logitech G5 Maus	59,-
Logitech G7 Maus	79,-
Razer Copperhead Maus	59,-



SOUND

Creative X-Fi Extreme Audio	49,-
Creative X-Fi Extreme Music	89,-
Creative X-Fi Platinum	199,-



MONITORE

17" Gaming TFT, 4ms	199,-
19" Gaming TFT, 4ms	249,-
22" Gaming TFT Widescreen	299,-

SPEICHER

1GB auf 2GB DDR2-800 OCZ	149,-
1GB auf 2GB DDR2-1000 OCZ	199,-
2GB auf 4GB DDR2-800 OCZ	298,-
2GB auf 4GB DDR2-1000 OCZ	398,-



FESTPLATTEN

250GB auf 500GB RAID	99,-
250GB auf 150GB 10.000 U/min.	199,-
250GB auf 300GB RAID 10.000 U/min.	449,-
500GB RAID auf 1000GB RAID	199,-
500GB RAID auf 300GB RAID 10.000 U/min.	399,-



GRAFIK

X1950PRO auf X1950 XTX	249,-
7950GT auf 8800GTS	249,-
8800GTS auf 8800 GTX	199,-
8800GTS auf 2x 8800 GTS SLI	499,-
8800GTX auf 2x 8800GTX SLI	699,-



INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

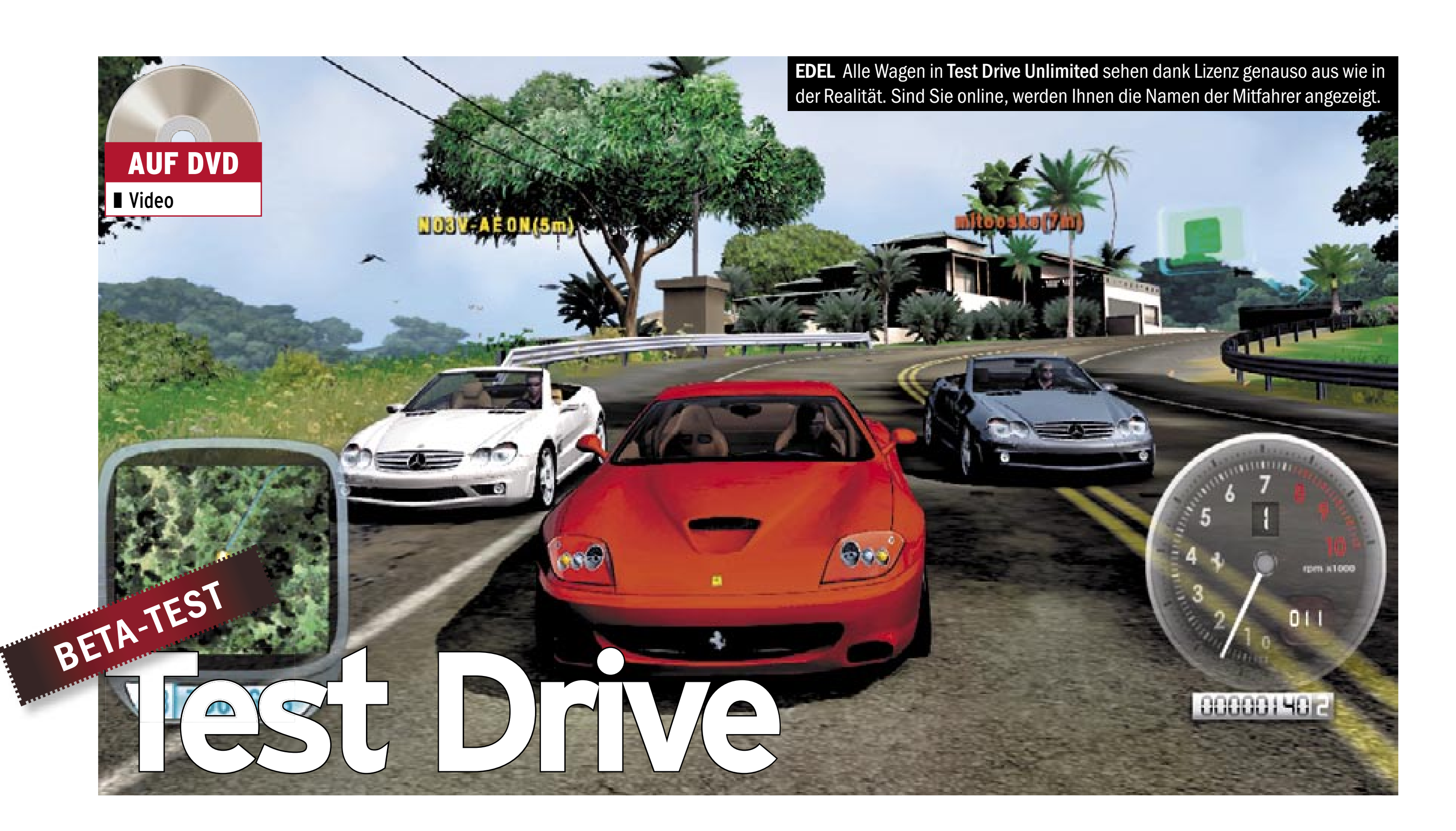
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

CeBIT Join the vision | Ultraforce Live erleben! 15-21.03.2007 Halle 21 - Stand C11

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.



EDEL Alle Wagen in **Test Drive Unlimited** sehen dank Lizenz genauso aus wie in der Realität. Sind Sie online, werden Ihnen die Namen der Mitfahrer angezeigt.

Test Drive Unlimited

Unlimited | Atari erfindet das Rennspiel-Genre zwar nicht neu, erweitert es aber um grandiose Features. Auf Oahu fühlt sich jeder Hobbyraser pudelwohl!

Nachdem Sie auf dem Flughafen nahe des geschichtsträchtigen Hafens Pearl Harbor gelandet sind, steht schon die erste Spritztour auf dem Programm. Beim Autoverleih flugs einen Wagen ausgewählt und schon geht es auf den Asphalt der drittgrößten hawaiianischen Insel Oahu. Grafisch setzt sich **Test Drive Unlimited** von Anfang an von der Konkurrenz ab. Die Wagen glänzen im gleißenden Licht der Sonne, der Asphalt wirkt grobkörnig, die Landschaft einladend. Die Straßennetze von Honolulu durchweben das Stadtzentrum und offenbaren, wie schnell es sich auf den langen Geraden fahren lässt. Dafür bedarf es allerdings eines neuen Vehikels, welches Sie mit Ihrem Navigationssystem leicht finden.

Ab ins Cockpit

Im Ausstellungsraum der Anbieter nehmen Sie jeden lizenzierten Wagen genau unter die Lupe, bewundern die Detailverliebtheit der Entwickler und nicht zuletzt das von vielen Spielern lang ersehnte Cockpit. Die Fahreransicht schafft es nämlich endlich wieder in ein Rennspiel. Dann gilt es, ein Domizil für Ihr Alter Ego zu finden. Mehrere Objekte stehen auf der flüssig zoombaren Karte zur Verfügung. Viele dieser luxuriösen Villen sind allerdings so teuer, dass erst mal genügend Geld in Ihre Kasse fließen muss. Dafür bieten sich diverse Rennen in der Nähe der hawaiianischen Hauptstadt an. Die ersten Herausforderungen meistern Sie fix, auch mit einem Auto von geringer Motorisierung. Sie stellen schnell fest, dass die geforderte Kilometeranzahl wirklichen Kilometern entspricht. Dabei nutzt Eden Games die langen Wege mancher Renntypen geschickt aus, um Ihnen den Rest der Insel schmackhaft zu machen. So lernen Sie automatisch das gesamte Eiland kennen. Doch schon nach kurzer Zeit zeigen sich erste Schwachpunkte der Grafik. So sind Sie bei hohem Tempo im Gegenverkehr oft dem Schicksal ausgesetzt. Entgegenkommende Wagen erscheinen so spät, ein Ausweichen ist fast unmöglich. Vor allem in späteren Missionen wirkt sich das negativ auf den ansonsten eher geringen Frustanteil des Spiels aus. Die für ein Rennspiel unheimlich spannenden Transport-Missionen verlangen volle Konzentration. Sie bringen die Nobelkarosse eines Wohlhabenden in die Werkstatt. Fehler sind dabei nicht erlaubt. Kommen Sie von der Strecke ab oder rammen Sie ein Auto, löst sich der mögliche Traumgewinn von über 100.000 Dollar schnell in Luft auf. Diese Missionen sind es, die **Test Drive Unlimited** von der großen Masse der Rennspiele abheben. Und noch eins hat **Test Drive Unlimited** allen Konkurrenten voraus: Sind Sie online, treffen Sie auf der Straße auf andere Mitspieler. Um mit den flüchtigen Kontakten in Verbindung zu bleiben, laden Sie diese einfach in Ihre Freundesliste ein. Auf der Übersichtskarte finden Sie zu jeder Zeit den Standort der gesuchten Person. Leider zeigt Ihnen **Test Drive Unlimited** Ihnen während der freien Fahrt nie mehr als acht Personen an. Diese wählt das Spiel nach dem Zufallsprinzip aus. Dadurch geht ein enormes Potenzial verloren, denn andere Online-Spiele wie **Battlefield 2142** oder **World of Warcraft** warten mit mehr als 64 Spielern gleichzeitig auf.

Gemeinsam unterwegs

Für die Intensivierung Iher Kontakte wurde aber gesorgt. So gründen Sie Ihren eigenen Club, in den Sie Freunde einladen. Die Entwickler versäumten allerdings, der Gemeinschaft einen separaten Chat zu spendieren. Suchen Sie nach diversen Mehrspielerduellen wieder Einzelspielerherausforderungen, werden Sie bei Großveranstaltungen fündig. Ein Rennen um die gesamte Insel bringt zwar die stolze Summe von knapp einer Million Dollar auf Ihr Konto, dafür müssen Sie aber ganze 200 Kilometer Strecke hinter sich bringen. Auch Motorräder schafften es ins Spiel. Sie versprechen ein völlig neues Fahrgefühl abseits der Boliden. Eher untypisch für ein solches Rennspiel gefährt ist das serienmäßige Radio, das allen Fahrzeugen spendiert wurde. Am Radio wählen Sie zwischen mehreren Sendern, das Angebot reicht von Klassik bis hin zu fetzigen Dancefloor-Tracks. Nach der ersten Stunde hat man allerdings das gesamte Repertoire gehört. Es besteht jedoch die Möglichkeit, eigene MP3s ins Spiel zu laden. (st)



LIZENZIERT Auch das Innenleben der einzelnen Wagen ist originalgetreu nachgebildet. Tachometer, Drehzahlanzeige und Navigationsgerät auf einen Blick.

ZWEIRAD Neben lizenzierten Autos warten auch heiße Öfen auf Sie. Die dazugehörige Kleidung erwerben Sie in einer Boutique für Motorradfahrer.



ABKASSIERT Erwischt Sie die Polizei, rechnet diese Dame mit Ihnen ab.

GESPERRT Bei Verfolgungsjagden geht die Polizei nicht zimperlich vor. Sogar Straßensperren warten auf den Raser.

Warum kein richtiger Test?

Zum Test stand uns die Beta-Version 1.26A zur Verfügung. Wir verzichten daher auf eine Wertung.

Während der Testphase zu **Test Drive Unlimited** fielen uns einige Fehler auf. Wir hakten beim Publisher nach und schilderten die Probleme. Atari versicherte uns, dass sie sich der vorhandenen Fehler durchaus bewusst sind und diese bis zur Verkaufsversion ausbügeln. Da wir für einen Test alle vorhandenen Bugs der uns vorliegenden Version berücksichtigen müssten, verzichten wir an dieser Stelle auf eine abschließende Bewertung. Beim Start des Spiels traten Grafikfehler auf, die uns zwangen, das Spiel erneut zu starten. Auch der Sound machte Zicken und stürzte mehrmals ab. Außerdem fehlen in der Version laut Atari noch einige Features. So ist es bisher nicht möglich, einen eigenen Radiosender zu erstellen, also Internetradios zu streamen. Auch die Polizei reagiert in laufenden Rennen irrsinnig. Wir wurden angehalten und mit einem Bußgeld von null Dollar belegt. Unlogisch und störend. Was sagen andere Beta-Tester? Im Forum von pcgames.de lesen Sie die Eindrücke.



TEST DRIVE UNLIMITED

CA. € 50,-
05. MÄRZ 2007
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING

„Das ist der Himmel auf Erden für alle Rennspieler. Ein absolutes Muss!“

Auch wenn die uns vorliegende Beta-Version von **Test Drive Unlimited** noch einige Macken aufweist, steht schon jetzt fest: Das ist der Himmel auf Erden für alle Rennspieler. Grafisch erwartet den Spieler ein Schmankerl. Eden Studios digitalisierte die Insel Oahu bis ins kleinste Detail, der Wiedererkennungswert ist ungemein hoch. Die lizenzierten Autos machen Spaß, Motorräder noch viel mehr. Online-Rennen mit Freunden sind ähnlich spannend wie die vielen Einzelspielermissionen. Aber wie fast alle Spiele weist auch **Test Drive Unlimited** ein paar Schönheitsfehler auf. Um der Community höchstmöglichen Komfort zu bieten, fehlt ein gescheites Chat-System ähnlich dem von **World of Warcraft**. Außerdem erscheinen NPC-Autos spät am Horizont. Vor allem bei hohen Geschwindigkeiten werden die Ausweichmanöver zum Glücksspiel. Dass nur acht Mitfahrer auf der Straße angezeigt werden, ist ärgerlich. Das allerdings ist Kritik auf hohem Niveau. **Test Drive Unlimited** ist schon jetzt ein Muss für jeden Rennspieler und treibt die Evolution des Genres gnadenlos voran.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Eden Studios
Titel vom selben Entwickler: V-Rally 2 | V-Rally 3 | Need for Speed Porsche
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Selbst erstellte und normale Rennen
Zahl der Spieler: Unbegrenzt
Fazit: Spannung pur, hohe Langzeitmotivation

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Malerische Umgebung, realistische Autos; es fehlt aber ein wenig an der Weitsicht
Sound: Motorensounds sind sehr gelungen; leider zu wenig Musikstücke im Radio verfügbar
Steuerung: Per Tastatur und Gamepad beherrschbar; Lenkrad nicht zwingend notwendig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Grandioses Freiheitsgefühl ohne Grenzen
- + Lizenzierte Wagen mit Cockpit-Perspektive
- + Auch im Einzelspielermodus sehr gelungen
- − Nur 8 Spieler gleichzeitig auf der Straße
- − Fehlende Komfortfunktionen, etwa Chat

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





BEHÄBIG Die Autos, die Sie auf den Coast-Strecken fahren, sind träge und reagieren pomadig auf Lenkeinschläge. Enge Kurven oder Sprünge bedeuten oft das Aus.

EISZEIT Auf den Schneepisten gilt es, ganz besonders vorsichtig zu fahren. Teilweise gibt es vereiste Passagen, auf denen die Wagen beinahe unkontrollierbar sind.

Trackmania United

Abgedrehte Strecken, waghalsige Stunts, wahnwitzige Geschwindigkeiten – das wohl verrückteste Rennspiel kehrt zurück und vereint alle bisherigen Teile.

Nervös klammern Sie sich ans Lenkrad Ihres Flitzers. Die Strecke geht steil bergauf, es ist ungewiss, was jenseits des Hügels wartet. Sie treten das Gaspedal durch, die Hinterräder drehen quietschend durch. Die Beschleunigung des Wagens ist dennoch erstaunlich. Der Tacho zeigt eine Geschwindigkeit jenseits der 400 km/h. Immer schneller nähert sich die Hügelkuppe, die Strecke endet unerwartet. Ihr Wagen hebt ab. Wenige – gefühlt: unendliche – Sekunden später entdecken Sie vor sich einen Streckenteil, auf den Sie zufliegen. Der Aufprall bei der Landung fährt Ihnen durch Mark und Bein. Abermals treten Sie aufs Gas und erreichen den nächsten Checkpoint – nun kann nichts mehr passieren ...

Unkonventionell

Szenen wie diese warten zuhauf auf Sie in **Trackmania United**, das alle Spielmodi der bisherigen Teile (**Trackmania**, **Trackmania Sunrise**, **Trackmania Nations**) vereint. Der eingangs beschriebene Plattformmodus geht weg von den traditionellen Wettbewerben, die Rennspiele sonst bieten. Hier geht es darum, mit Ihrem Wagen von Plattform zu Plattform zu gelangen und das möglichst ohne von der Strecke abzukommen. Beim ersten Versuch ist das selten machbar – und Sie kehren zum vorherigen Kontrollpunkt zurück.

Freunde rasanter Rennstrecken kommen aber auch auf ihre Kosten – sieben Umgebungen warten. Die unterscheiden sich nicht nur in der grafischen Gestaltung voneinander, sondern fordern Sie auch durch unterschiedliche Karossen, die jeweils andere Fahrweisen abverlangen, stets aufs Neue heraus. Die Flitzer im Rallye-Modus sind flink und wendig, sodass Sie spielend durch die kurvenreichen Kurse kommen. Fahren Sie dagegen



DETAILREICH Die Wagenmodelle sind allesamt sehr detailliert. Werbeaufkleber und Logos schaffen echte Rennatmosphäre.



IDEALLINIE In den Einzelspielermissionen lassen Sie sich die Fahrzeuge mit den Bestzeiten als Gegner einblenden. Um Gold zu holen, ist ein fast fehlerfreier Lauf Pflicht.

Fährst du noch oder editierst du schon?

Trackmania United bietet eine Menge Möglichkeiten, sich künstlerisch zu entfalten. Hier ein kurzer Überblick, wie Sie sich austoben können und was Sie davon haben.

Streckeneditor

Mit dem Editor bauen Sie Ihre eigenen verrückten Pisten, welchen Spielmodus Sie auch bedienen möchten. Sie erschaffen mit über 1.000 Baublöcken aus allen Terrains mit wenigen Mausklicks rasante Strecken mit Loopings, Steilkurven oder Schanzen. Für Neulinge gestaltet sich dies zu Beginn etwas schwierig, mit ein wenig Übung geht die Erstellung einer Strecke aber leicht von der Hand. Ist der Kurs vollendet, stellen Sie ihn der Community zur Verfügung, um Coppers zu verdienen.





Media Tracker

Bei jedem Rennen, das Sie fahren, zeichnet das Spiel eine Wiederholung auf. Die editieren Sie mit dem sogenannten Media Tracker. Egal, ob Sie eine Kamerafahrt machen, Kommentare oder Sounds einfügen möchten, der Media Tracker ist mit der Maus ebenso leicht zu bedienen wie der Streckeneditor. Die bearbeiteten Replays exportieren Sie anschließend als Videodatei, die Sie auf jedem beliebigen Rechner ansehen können oder stellen es den anderen **Trackmania**-Spielern zur Verfügung.

Lackierung

Hier haben Sie die Möglichkeit, die Flitzer, die im Spiel integriert sind, nach Ihren Wünschen zu verändern. Ob Sie eine andere Lackierung möchten oder den Wagen mit Werbeaufklebern verzieren wollen – mit wenigen Mausklicks gestalten Sie jede der vorhandenen Karossen nach Ihren Vorstellungen. Auch Effekte wie Rost stehen zur Wahl. Ihr individuelles Auto steht dann sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus parat. Für jede Fahrzeugklasse bedarf es jedoch eines eigenen Entwurfs.



eine Coast-Strecke, bekommen Sie es mit mediterran-typischen Kurvenpisten zu tun, durch die Sie die träge reagierenden Wagen steuern. Sie preschen über die Strecken und versuchen, immer bessere Zeiten zu erreichen. Gegner gibt es nur in Form der Gold-, Silber und Bronze-Fahrzeuge, die sich optional als Ghosts auf der Strecke befinden. Die Pisten gestalten sich nach einiger Spielzeit nicht mehr sehr abwechslungsreich, da Sie Passagen wie Loopings oder ähnlich Verrücktes schon kennen. Das Spiel fesselt dann lediglich durch den steigenden Schwierigkeitsgrad.

Zu guter Letzt bietet der Einzelspielerpart den Puzzle-Modus. Hier lernen Sie zum einen den Streckeneditor kennen, lassen aber zum anderen Ihrer Kreativität freien Lauf. Ziel der Knobelei ist es, einen Start- mit einem Zielpunkt zu verbinden. Dazu stehen Ihnen bestimmte Streckenbauteile zur Verfügung, die Sie frei anordnen. Ist Ihr Pistenentwurf fertig, geht es auf die Fahrbahn. Es gilt, in einer vorgegebenen Zeit ins Ziel zu kommen, um das Puzzle zu lösen. Mit der Zeit steigt der Anspruch, was zum Experimentieren einlädt.

Schöne neue Online-Welt

Das Herz des Spiels ist die sehr komfortabel integrierte Online-Funktion. Über die stellen Sie selbst entworfene Kurse als Download zur Verfügung, messen sich mit Spielern aus aller Welt oder laden neue Strecken herunter. Dafür sind sogenannte Coppers – die **Trackmania**-Währung – nötig. Ihr Konto füllen Sie auf, indem Sie im Einzelspielermodus Medaillen ergattern oder eigene Strecken verkaufen. Auch ist es möglich, Ihre Bestzeiten, die Sie auf den Kursen gefahren sind, in eine Rangliste zu laden. So haben Sie die Chance, weltbester **Trackmania**-Pilot oder Strecken-Architekt zu werden. Die Online-Funktion verspricht langanhaltenden Spielspaß, der weit über die einsamen Besuche auf der Piste hinausgeht. (web)



FLINK Die Rallye-Flitzer sind sehr wendig, die Kurse entsprechend kurvenreich. Genaue Streckenkenntnis hilft hier weiter.



VERRÜCKT Die Stadion-Rennen strotzen vor Loopings, Sprungschanzen und anderen riskanten Streckenpassagen.

TRACKMANIA UNITED

CA. € 40,-
23. FEBRUAR 2007
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER



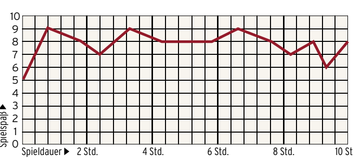
„Schnell, schneller, Trackmania – wer ein Arcade-Rennspiel sucht, greift hier zu."

Schneller, riskanter und verrückter als hier geht es kaum. Wer nicht gerade eine Simulation sucht, sondern eher den schnellen Spaß, der nicht viel Einarbeitung braucht, kommt an **Trackmania United** nicht vorbei. Durch die Online-Funktion gehen die Strecken nie zur Neige und ich kann mich jederzeit mit anderen Fahrern messen – so soll es sein. Lediglich der Einzelspielerpart gestaltet sich nach kurzer Zeit etwas eintönig. Schnell habe ich alles gesehen, die Strecken ähneln sich und werden nur schwerer statt abwechslungsreich. Lediglich gegen die Zeit zu fahren ist auf Dauer auch nicht spannend. Der Editor rundet das Paket ab: Auch wenn ein Tutorial oder eine Hilfefunktion fehlt, was es für Anfänger schwierig macht, schnell Erfolgserlebnisse zu haben, garantiert er langanhaltenden Spielspaß.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nadeo
Titel vom selben Entwickler:
Trackmania Nations | Trackmania Sunrise
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat, LAN, Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 60 (geplant bis 255)
Fazit: Online schier unendlicher Umfang

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Sehr schöne Wagenmodelle, sehr bunt
Sound: Gute Musik, etwas monotone Motoren
Steuerung: Im Editor recht umständlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Schneller Einstieg in die Rennen
+ Langer Spielspaß durch Editor
+ Perfekt integrierter Online-Modus
− Editor für Anfänger umständlich zu bedienen
− Schwierigkeitsgrad auf späteren Kursen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 81





AUF SCHIENEN In den Rail-Aufgaben halten Sie die Waage und schlittern über Bäume. Die rote Markierung zeigt Ihnen den Weg.

WAGHALSIG Je höher die Sprünge, desto mehr Zeit steht Ihnen zur Verfügung, Ihre Tricks auszuführen und dadurch Punkte zu sammeln.

Freak Out

Extreme Freeride | Steile Pisten, tiefer Schnee und coole Stunts. Ganz wie Tony Hawk – allerdings nicht so gut.

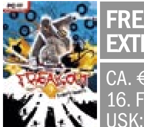
Mit atemberaubendem Tempo jagen Sie den steilen Hang hinab, überschlagen sich in der Luft, landen auf den Skiern und prallen gegen einen großen Stein. Dies bereitet der wilden Abfahrt ein jähes Ende. Sie hängen fest und haben Mühe, wieder Geschwindigkeit aufzunehmen – und bleiben abermals an unsauber programmierten Stellen hängen. Vor allem solche Fehler sind es, die den Spielfluss von **Freak Out** unterbrechen und die ansonsten passende Grafik stören. Der Schnee glitzert in der Sonne, während Ihnen Windböen immer wieder digitales Weiß auf dem Monitor bescheren. Auf den vier Bergen, die sich leider nur marginal voneinander unterscheiden, sind Sie mit Ihrem Charakter unterwegs und vollführen waghalsige Stunts. Ihre Figur legen Sie vor Spielbeginn fest und erhalten je nach gewählter Person spezielle Tricks. Mit freigeschalteten, teilweise lizenzierten Kleidungsstücken verändern Sie nach und nach das Aussehen Ihres Alter Egos – einen Einfluss auf Ihr Können hat das Outfit allerdings nicht. Geld für tolle Klamotten erhalten Sie, indem Sie Herausforderungen auf den Pisten annehmen. Mal müssen Sie mit diversen Tricks eine bestimmte Zahl Punkte erreichen, bei einer anderen Herausforderung gilt es, bestimmte Symbole auf der Strecke einzusammeln. Alle gestellten Aufgaben schaffen Sie niemals in einem Rutsch. So werden Sie dazu gezwungen, jede Strecke mehrmals zu fahren. Das treibt die Spielzeit künstlich in die Länge und wirkt abschreckend auf Spieler, die sich nach Abwechslung sehnen. Dafür bietet **Freak Out** ein umfangreiches Musikrepertoire, das sich aus punkigen Stücken von Bands wie 3 Feet Smaller, Jelly Beat oder Alone and Acoustic zusammensetzt.

Verabschieden Sie sich schon im Vorhinein von der Tastatursteuerung – ein Gamepad sollten Sie Ihr Eigen nennen, um Krämpfen in der Hand vorzubeugen. Und trotzdem wirkt der Bewegungsablauf nicht so flüssig wie bei der Konkurrenz. Auch die Zahl der zur Verfügung stehenden Tricks ist begrenzt und kommt nicht an die Vielfalt eines **Tony Hawk's Underground 2** heran. (st)



HUNDELEBEN Auf der Strecke finden Sie immer wieder Hunde. Eine der zahlreichen Aufgaben ist es, alle Bernhardiner zu finden.

WEITSPRUNG Bei Sprung-Aufgaben springen Sie so weit wie möglich. Das große, weiße, abstrakte Tor ist das Ziel.



FREAK OUT EXTREME FREERIDE

CA. € 30,-
16. FEBRUAR 2007
USK: AB 6 JAHREN

SEBASTIAN THÖING



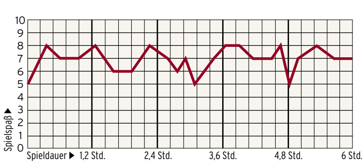
„Trotz mangelnder Abwechslung ein Spiel für kurzweilige, rasante Abfahrten."

Freak Out ist nicht schlecht, aber eben auch nicht richtig gut. Die Abwechslung bleibt bei vier Bergern zu schnell auf der Strecke, die Steuerung geht nicht so flüssig von der Hand, wie es in einem Titel dieser Art sein sollte. Auch die Stellen, an denen der Fahrer hängen bleibt, stören immens. Mehr Entwicklungszeit hätte **Freak Out** sicherlich gut getan. Dafür entschädigen der punkige Soundtrack und die stimmungsvolle Grafik. Doch das allein macht kein gutes Spiel aus. Wer allerdings Fan der halsbrecherischen Sportart ist und auf kurzweilige Stunteinlagen steht, darf ruhigen Gewissens zugreifen. Vor allem der Mehrspielermodus sorgt auf LAN-Partys für kurze und entspannende Spielrunden. Wer hingegen ein brilliantes **Tony Hawk's Underground 2** im Schnee erwartet, wird enttäuscht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Coldwood Interactive
Titel vom selben Entwickler: Skiracing 2006 | Skiracing 2005
Publisher: Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Splitscreen, LAN- und Internet-Rennen
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Für kurze Rennen durchaus geeignet

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Absolut passend zur Schnee-Action
Sound: Dank Punkbands abwechslungsreich
Steuerung: Mit Gamepad gut; etwas hakelig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Coole Stunts in schöner Grafik
- \+ Punkiger Soundtrack
- − Nur vier Pisten, die sich kaum unterscheiden
- − Schlecht programmierte Streckenabschnitte
- − Künstlich erhöhte Spielzeit

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **71**



www.gamer-unlimited.de

Das neue Download-Portal für PC Gamer

Spiele Download

Einzelne Spiele zum direkten Herunterladen auf Ihren PC

BATTLESTATIONS MIDWAY

Nur 44,99 €

KAUFEN & RUNTERLADEN

Jedes Spiel in nur 2 Std.* auf Ihrem PC

*bei einer 8 MBit/s. Verbindung

WEITERE PC GAMES ZUM KAUFEN & RUNTERLADEN:

ARMA ARMED ASSAULT

DARK STAR ONE

Spiele Flatrate

Grenzenloser Spielspaß zum monatlichen Festpreis

JUST CAUSE

IM PREMIUM PACK

9,90 €/Monat

Über 100 PC-Spiele im Wert von über 2000 Euro

- Ohne Vertragsbindung
- Jede Woche ein neues Spiel

WEITERE PC GAMES AUS DER SPIELEFLATRATE:

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

COMPANY of HEROES

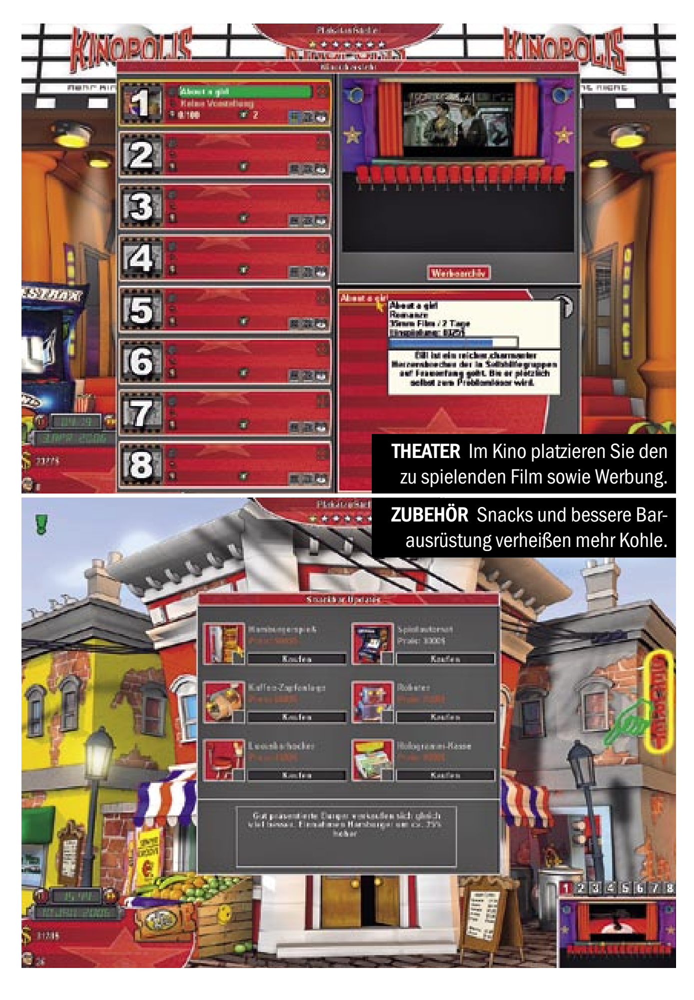
HEROES V of Might and Magic

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

DTM RACE DRIVER 3

SPIELE IM PREMIUM PACK

Präsentiert von COMPUTEC MEDIA METABOLI GAMES ON DEMAND



THEATER Im Kino platzieren Sie den zu spielenden Film sowie Werbung.

ZUBEHÖR Snacks und bessere Barausrüstung verheißen mehr Kohle.

Kino Mogul

Das Thema Kino bietet einen recht interessanten Hintergrund für einen Manager – was der **Kino Mogul** aber nur teilweise an die Spieler(innen) bringt. Sie leihen Filme, schließen Werbeverträge ab und steigern die Attraktivität des Lichtspielhauses durch bessere Ausstattung und super Service (dafür schicken Sie Ihre Mitarbeiter zu Schulungen). Zunächst haben Sie nur eine Klitsche mit einem Kinosaal, später stocken Sie auf bis zu acht Räume auf. Zu Beginn fahren Sie allerdings nur leidlich Gewinn ein und hangeln sich per Zeitbeschleunigung von Vorstellung zu Vorstellung – viel zu tun gibt es nicht. Einen richtigen Spielplan können Sie beispielsweise nicht festlegen, lediglich, dass ein anderer Streifen als Nächstes fortwährend laufen soll. Dabei wäre es doch selbst mit nur einem Vorführraum interessanter, mittags Kinderfilme, abends Horrorstreifen und am Wochenende Schnulzen zu zeigen, um viel Publikum anzulocken. **Kino Mogul** lässt Ihnen die Wahl zwischen zwei Spielmodi, einem freien Spiel sowie einer Kampagne, bei der Sie Zielvorgaben mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad erfüllen. Das Letztgenannte sagte uns weniger zu, da unvorhersehbare Ereignisse regelmäßig die Bilanz verhageln. Dazu zählen unsägliche Eskapaden wie ein Kaufrausch der werten Gattin oder eine spontane VIP-Party – von Ihnen mit Geld veranstaltet, das Sie gar nicht haben. Nervig. Zu Lasten der Atmosphäre gehen die uninspirierte, comicartige Grafik und die fehlenden Originalfilmtitel. Wer möchte, kann diese immerhin per mitgeliefertem Editor von Hand in nur wenigen Minuten beliebig anpassen. Mit auf der DVD finden Sie übrigens den sehenswerten Animationskurzfilm **Elephants Dream** (in der englischen Originalfassung). (as)

ATARI | 25.01.2007 | USK OHNE | CA. € 30,- **68**



Hard Truck Apocalypse



IST DAS ÖDE! Umherfahren und Schießen, viel mehr bietet das Spiel nicht.

Ihr Vater wurde ermordet, in Buggys und LKWs umherfahrende Banden dominieren die postapokalyptische Welt, die an den Film **Mad Max** erinnert – willkommen im Action-Rennspiel **Hard Truck Apocalypse**! Was spannend klingt, entpuppt sich als ziemlich laues Lüftchen: Die Grafik ist bestenfalls Durchschnitt, die Hintergrundgeschichte und Dialoge lassen Esprit vermissen. Die Figuren wirken wie ausrangierte Marionetten der **Augsburger Puppenkiste** und das Missionsdesign, das meist aus „Fahre von A nach B" besteht, ist kein Reißer. Einzig die actionreiche Inszenierung, die Möglichkeit, Ihren Truck aufzurüsten oder einen immer stärkeren zu kaufen, machen den Titel für kurze Zeit interessant. (web)

CDV | 15.03.2007 | USK 12 | CA. € 20,- **59**

Extreme Motorbike Racing



STANDARD Das Lachgas ist im Dauereinsatz, nicht nur hier beim Start.

Nur wer selten Computerspiele spielt und daran keine großen Ansprüche stellt, ist potenzieller Käufer dieses Rennspiels. Grafik, Fahrverhalten, KI, Spielprinzip und Umfang sind minimalistisch, sprich: Das Spiel funktioniert – überzeugt oder begeistert aber in keinem Punkt. Sie wählen eines von acht Motorrädern, die sich in der Farbe, aber nur geringfügig im Fahrverhalten unterscheiden, und treten in einer Stadt gegen maximal drei Gegner an. Es gilt, Checkpoints abzuklappern und Autos auszuweichen. Geschwindigkeits- und Fahrgefühl sind dabei bescheiden. Versierte Spieler fertigen die zwölf Missionen in etwa 90 Minuten ab. Was dann noch bleibt, ist eine Spritztour durch die Stadt. (as)

ASTRAGON | 24.01.2007 | USK 6 | CA. € 13,- **57**





DEATH
LOOMS
NEAR



POWERED BY
1800 DPI
3G
INFRARED SENSOR
POWERED BY RAZER PRECISION

2.25x FASTER

55% LESS MOTION
THAN A STANDARD MOUSE



HANNOVER
15.–21.3.2007
cebit.com
HALLE 22

The Razer DeathAdder™ Gaming Mouse is equipped with the world's first 3rd Generation infrared sensor. Its stealth exterior seamlessly combines ergonomics with elegance in a right-handed sleek rubber-coated chassis, enabling a comfortable, slip-resistant grip during intensive gameplay.

Wielding lightning fast speed, with perfect control, pinpoint accuracy and built-in intelligence, the Razer DeathAdder™ will send your enemies scurrying for cover.

*"**Top Performer of all gaming mice**... blows away all competition in the **ESReality Mousescore 2007** rankings."*
from ESReality.com

For Gamers. By Gamers.™

Technical Specifications: • High Precision Gaming Mouse • Ergonomic Right-Handed Design • 1800dpi 3G Infrared Sensor • 5 Programmable, Ultra-Large, Hyperesponse™ Buttons • 16-Bit Ultra-Wide Data Channel • Zero-Acoustic Ultraslick™ Teflon Feet • Award-Winning On-The-Fly™ Sensitivity Drivers • 1000Hz Ultrapolling™ • Always-On™ Instant Response

WWW.RAZERZONE.COM



MAGERKOST Im 3D-Modus sehen Sie detailarme Boxer und kaum Atmosphäre.

INFORMATIV In diesem Menü stehen alle Informationen zu Ihrem Recken.

Boxsport Manager



Im neuesten Manager von Dtp übernehmen Sie die Rolle eines Box-Promoters und führen Ihren eigenen Stall. Nachdem Sie eine Kampfmaschine erstellt haben, stellen Sie Mitarbeiter wie Trainer oder Ärzte ein. Dann geht es ans Training des Schützlings, das Sie selbst mittels Übungsplan definieren oder dem Trainer überlassen. Verschiedene Einstellungen sind möglich, um Ihren Mann nach eigenen Wünschen zu formen. Sind Sie bereit für den ersten Fight, suchen Sie einen geeigneten Gegner, wählen einen Schauplatz und kümmern sich um die Vermarktung des Kampfes. Zu guter Letzt entscheiden Sie, wie Sie den Clash verfolgen möchten. Wahlweise lassen Sie die schnelle Berechnung ans Werk oder wählen den 3D-Modus – dabei geben Sie Runde für Runde neue Anweisungen, wie Ihr Boxer zu kämpfen hat. Ob er forsch vorgehen soll oder doch lieber in der Defensive die Fäuste oben behält, liegt in Ihrer Hand. Aber bereits die Optionen verdeutlichen, dass das Spiel nicht auf grafische Effekte setzt: Genaue Einstellungen dürfen Sie in Sachen Optik nicht vornehmen. So ist es kein Wunder, dass die Kämpfer wenig detailliert sind und dass um den Ring weder Betreuer noch Kameras stehen. Das Publikum? Eine einfache, matschige Textur! Auch der Sound hinkt gegenwärtigen Standards hinterher: Im Menü warten rockige Synthesizer-Tracks auf Sie, im Ring simple Midi-Dateien, die je nach Schlag anders klingen. Atmosphäre ist was anderes. Für Boxfans und Hobby-Manager ist der **Boxsport Manager** trotzdem durchaus einen Blick wert. Schließlich sind die eingangs erwähnten Einstellungsmöglichkeiten vielfältig, wenn auch nicht ganz so detailliert wie etwa im **Fußball Manager 07**. (st)

DTP | 23.02.2007 | USK 12 | CA. € 40,- **70**

Another World



RETRO Auch die überarbeitete Optik behält den Klötzchengrafik-Stil bei.

NIX MIT BALLERN Geschick und Köpfchen stehen im Vordergrund.

Zum fünfzehnjährigen Jubiläum entstand diese überarbeitete Version von **Another World**. In dem Action-Adventure katapultiert ein Experiment den Wissenschaftler Lester in eine fremde Welt. Die Spielfigur sehen Sie von der Seite und lenken sie per Pfeiltasten durch eine 2D-Landschaft, die Sie mit viel Geschick kletternd, hüpfend und schießend durchqueren. Der Urvater bestach damals durch dichte Atmosphäre und mit vielen, gut gemachten Grafiksequenzen. Auch heute hat die fremdartige Welt noch viel Charme, kann aber aus technischer (trotz überarbeiteter, hochauflösender Grafik; Steuerung) und spielerischer Sicht (Aufgabenstellung) nicht mit aktuellen, hübsch gestalteten Produkten konkurrieren. Sie hangeln sich von Checkpoint zu Checkpoint, wobei es normal ist, dass Sie viele der Aufgaben nicht auf Anhieb schaffen können. Sie müssen immer erst herausfinden, was das Spiel von Ihnen erwartet. Dabei leben Sie schon mal ab, weil Sie blindlings einem Monster in die Fänge laufen – die Szenerie scrollt nämlich nicht mit, sondern blättert quasi um. Geschick erfordert die auf damalige Zweiknopf-Digital-Joysticks ausgelegte Steuerung. Selbst Spieler mit einer nostalgischen rosaroten Brille ärgern sich hier häufig und sollten sich entsprechend auf ein hartes Abenteuer einstellen ... **Another World** bietet einen neuen Level und mehr Speicherpunkte. Zur Jubiläumsfeier liegt eine Soundtrack-Audio-CD, ein langer Interview-Clip mit den Entwicklern sowie die original Amiga-Version für einen Emulator bei. (as)

FROGSTER | 25.01.2007 | USK 12 | CA. € 15,- **65**



Budget

ACTION-ADVENTURE

Bad Day L.A.

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 10/06

In Los Angeles herrscht Endzeitstimmung: Meteore fallen hernieder, eine Plage bricht aus, Erdbeben erschüttern die Stadt. Dazwischen turnen Sie als Penner Anthony umher, ähnlich einem stark beschnittenen **GTA**, und erledigen dröge Aufgaben. Schöpfer American McGee nimmt hier jedes amerikanische Klischee auf die Schippe, allerdings zu verkrampft. Spielerisch ist der Titel eine Katastrophe. (as)

FROGSTER | 15.01.2007 |
USK AB 16 JAHREN
45

WIRTSCHAFTSSIMULATION



The Movies

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Peter Molyneux' wunderbare Welt des Kinos glänzte mit der schönen Idee, in bester **Roller-coaster Tycoon**-Manier einen Hollywood-Park aufzubauen. Eine gehörige Prise **Sims** gilt es ebenfalls zu meistern: Alle Ihre Stars (Schauspieler und Regisseure) besitzen ihre ureigensten Macken und Bedürfnisse, die Sie befriedigen sollen. Und schließlich drehen Sie eigene Filme, die Sie sogar auf der entsprechenden Online-Plattform auf der Lionhead-Webseite veröffentlichen können. Alles in allem ein gelungenes Spiel, das allerdings ein paar Tücken aufweist. Gerade das Filmemachen ist eine echte Geduldsprobe und auch das Parkmanagement ist nicht ganz einfach, da es auf Dauer zu wenig Angestellte gibt, um alle anfallenden Positionen (Parkpersonal, Filmcrew, Statisten) zu besetzen. (sw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.02.2007 |
USK AB 12 JAHREN
84



ADVENTURE



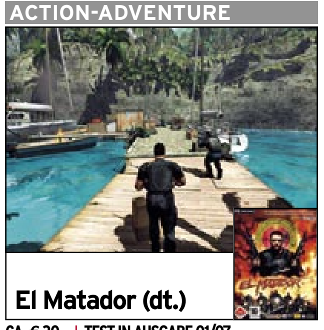
CSI: Mord in 3 Dimensionen

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 07/06

Die **CSI**-Serie macht im Fernsehen was her. Als Computerspiel ist sie weniger mitreißend. Hier gilt es, fünf Mordfälle aufzulösen, von denen zwar keiner besonders schlecht, aber auch keiner besonders gut ist. Ein bisschen gelangweilt klickt man sich durch den Tatort und lässt Beweisstücke anschließend im Labor untersuchen. Am besten ist Zuhören: Die Dialoge sind psychologische Leckerbissen. (tw)

RONDOMEDIA | 15.02.2007 |
USK AB 12 JAHREN
57

ACTION-ADVENTURE



El Matador (dt.)

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 01/07

Jede Menge Waffen, fiese Drogenbarone und ein knallharter Polizist mit Spitznamen Matador, der zudem noch Zeitlupenakrobatik beherrscht: Der Action-Cocktail aus dem Hause Frogster verspricht Ballereien am Fließband in wunderschöner Grafik. Einige Bugs und plattes Spieldesign lassen die Spieler des Öfteren aus Frust in die Tastatur beißen. Zum Budget-Preis aber für Volljährige einen Blick wert. (rh)

FROGSTER | 15.01.2007 |
USK KEINE JUGENDFREIGABE
73

ACTION-ADVENTURE



Onimusha 3

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 05/06

Als japanischer Samurai, französischer Polizist (ein digitalisierter Jean Reno!) und Soldatin mähen Sie sich durch eine turbulente, abwechslungsreiche Zeitreisen-Geschichte und prügeln reihenweise Dämonen nieder. Tolle Cutscenes, reichlich Action und sogar ein paar Rätseleinlagen – ein klasse Spiel, das jedoch grafisch wie technisch miserabel umgesetzt wurde! Auch die Steuerung ist eine Enttäuschung. (fs)

RONDOMEDIA | 15.02.2007 |
USK AB 16 JAHREN
65

RENNSPIEL



Outrun 2006: Coast to Coast

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 09/06

Bei **Outrun 2006: Coast to Coast** wählen Sie zwischen dem Kampagnenmodus und normalen Rennen. In der Karriere begeistern Sie das weibliche Geschlecht mit waghalsigen Stunts, im Standardrennen rasen Sie durch die USA und bekommen Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge (San Francisco) zu Gesicht. Kein Langzeitspielspaß, aber für zwischendurch sehr unterhaltsam. (st)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.02.2007 |
USK OHNE
72

ECHTZEIT-STRATEGIE



Pacific Storm

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 10/06

Ein wahres Fest für Hardcore-Spieler. In dieser Kriegssimulation halten Sie wirklich alle Fäden in der Hand. Sie ziehen eine Rüstungsindustrie von Grund auf hoch, stellen Armeen zusammen, richten Nachschubwege ein und sichern sie ab. All das läuft in Runden. Dazu gilt es, Echtzeitschlachten auszutragen. Die hohe Komplexität und die recht flaue Technik verschrecken jedoch Durchschnittsspieler. (sw)

FROGSTER | 22.01.2007 |
USK AB 16 JAHREN
72

ECHTZEIT-STRATEGIE



Warlords Battlecry 3

CA. € 5,- | TEST IN AUSGABE 07/04

Wenn Ihr Herz für Echtzeit-Strategie und Rollenspiel schlägt, die Hertzen Ihres Uralt-Rechners (um 500 MHz herum) aber schon einen Schrittmacher gebrauchen könnten – dann ist **Warlords Battlecry 3** die Lösung. Es sieht aber auch entsprechend aus: Grafisch kommt es knapp über **Starcraft**-Niveau. Dafür gibt's spielerisch – viele Klassen und Gegenstände, dazu eine hübsche Story – nichts zu bemängeln. (tw)

CDV | 07.02.2007 |
USK AB 12 JAHREN
66

ROLLENSPIEL



Neverwinter Nights Deluxe Edition

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 06/02, 08/03, 05/04

Rollenspieler, die bisher überlegt haben, ob die Anschaffung von **Neverwinter Nights** plus der beiden Add-ons **Schatten von Undernzit** und **Die Horden des Unterreichs** sinnvoll ist, schlagen sicher bei diesem Dreierpaket zum Taschengeldpreis zu. Technisch ist das Spiel, basierend auf der Grundlage der **Advanced Dungeons & Dragons**-Regeln, zwar nicht mehr auf der Höhe der Zeit, dafür stimmen Spielumfang und die Charakterentwicklung. Den großen Reiz bezieht **Neverwinter Nights** aus dem simpel zu bedienenden Editor, mit dem sich im Handumdrehen eigene Abenteuer erstellen lassen. Wem das zu mühsam ist, der kann im Internet auf unzählige Fan-Kreationen (sogenannte Module) zurückgreifen. Obendrein gibt es dauerhaft verfügbare Mehrspieler-Server und auch der Koop-Modus ist klasse. (sw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.02.2007 |
USK AB 12 JAHREN
80



NEU BEI JAMBA: 10 FREIE WEB SMS!!!*

JETZT FANGFRISCH!

0900-033333 * 9222 * SMS an 33333*

REAL KLINGELTÖNE ❶

Nelly Furtado - All Good Things...	sing6700
Monrose - Shame	sing6701
Silbermond - Das Beste	sing6702
Akon Ft. Eminem - Smack That	sing6703
Sasha - Coming Home	sing6704



STÖHNETÖNE ❷

Orgasmus Live	fun375
Schwuli - SMS Hinten Rein	fun376
Ihr Wollt Doch Alle Nur Das Eine	fun377
Erektions-Klingelton	fun378
Orgasmus Non Stop	fun379



MEERESFRÜCHTE
ANIMIERTE FARBLOGOS ❷



HEISS AUF DIE HAND
SEXY VIDEOS ❷

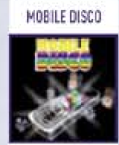


FANG DER WOCHE
SEXY FARBLOGOS ❷



FRISCHFISCH
COOLE SOFTWARE ❸

MOBILE DISCO — HANDY5304
KALORIEN/BMI RECHNER — HANDY5305
HANDY-UHR NEON — HANDY5306

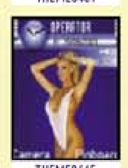
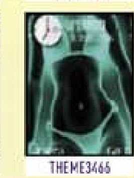




HANDY-UHR DRAGON YANG — HANDY5307
HANDY WÜRFEL — HANDY5308
HANDY SATELLIT — HANDY5309




IN NEUER VERPACKUNG
EROTISCHE THEMEN ❷





THEME3461, THEME3462, THEME3463, THEME3464, THEME3465, THEME3466, THEME3467, THEME3468

FÜR ZWISCHENDURCH
SEXY MMS-INFODIENSTE ❹

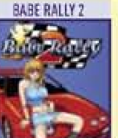
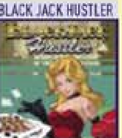
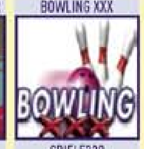


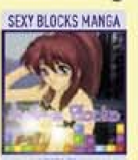
Stellung d. Woche (1MMS/Woche)	mms264
Pin Up d. Tages (1MMS/Tag)	mms265
Sexy Video d. Woche (1MMS/Woche)	mms266
Sexy Video d. Tages (1MMS/Tag)	mms267
Sexy Girls (1MMS/Tag)	mms268

DIE SCHNELLE NUMMER
SCHMUTZIGE SPIELCHEN ❷

Für Schmutzige Spielchen sende z.B. spiel5336 an 33333✪

BABE BLOCKS — SPIEL5336
BABE RALLY 2 — SPIEL5337
BLACK JACK HUSTLER — SPIEL5338
BOWLING XXX — SPIEL5339
SEX QUEST — SPIEL5340
SEXY BLOCKS MANGA — SPIEL5341


SEXY GOAL — SPIEL5342
STRIP BLACK JACK — SPIEL5343
X-DOUBLE — SPIEL5344
X-MIX TERESA — SPIEL5345
X-POKER — SPIEL5346
[redacted]X-SLOTMACHINE[redacted] — SPIEL5347



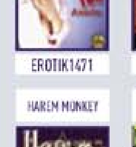


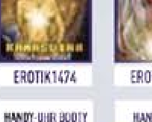
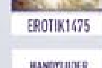



FEINKOST
EROTIK DOWNLOADS ❷

Für Erotik Downloads sende z.B. erotik1471 an 33333✪

STRIP FOR YOU — EROTIK1471
SEX MACHINE — EROTIK1472
KING OF SEX CITY — EROTIK1473
KAMASUTRA GIRL ON GIRL — EROTIK1474
HORNY HONEYS — EROTIK1475



HAREM MONKEY — EROTIK1476
HANDY-UHR NATACHA — EROTIK1477
HANDY-UHR CINDY — EROTIK1478
HANDY-UHR BOOTY — EROTIK1479
HANDYLUDER — EROTIK1480



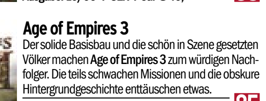
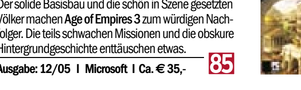
Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Stefan Weiß



Company of Heroes
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht Company of Heroes zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 40,- **90**

Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen ist das Fantasy-Spektakel ein Muss für alle Tolkien- oder Strategie-Fans.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **89**

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit Star Wars-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet Empire at War einen schicken Eroberungsmodus, der Risiko-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 30,- **89**

Paraworld
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist Paraworld mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 40,- **88**

Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen Age of Empires 3 zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- **85**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Christian Burtchen

Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. Die Sims sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **88**

Anno 1701
Auch im dritten Anno wuselt und siedelt es wieder, dass allein das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.
Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- **86**

The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und Sims auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 10,- **84**

Die Siedler 2: Die nächste Generation
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage des beliebten Siedler 2 macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 35,- **80**

Caesar 4
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- **79**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Dirk Gooding




Medieval 2: Total War
Weniger Strategie als Civilization 4, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. Medieval 2 mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.
Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 40,- **88**

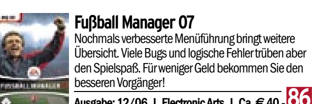
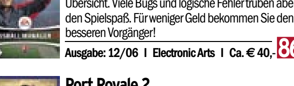
Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 25,- **88**

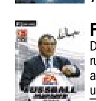
Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der Total War-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Sega | Ca. € 10,- **83**

Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der Heroes-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- **81**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den Rome-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 10,- **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Burtchen




Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem Fußball Manager ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **88**

Fußball Manager 07
Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **86**

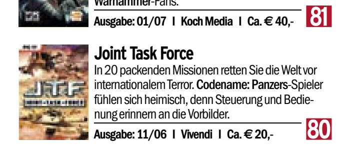
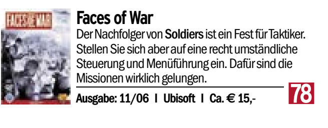
Port Royale 2
Das bessere Port Royale: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- **86**

Fußball Manager 2005
Der FM 2005 überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- **83**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 10,- **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Stefan Weiß



Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- **87**

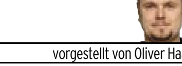
Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 10,- **82**

Warhammer: Mark of Chaos
Hübsche Taktik-Schlachten, zwei Kampagnen mit interessanten Fraktionen und Duelle mit gegnerischen Helden machen aus Mark of Chaos ein Fest für alle Warhammer-Fans.
Ausgabe: 01/07 | Koch Media | Ca. € 40,- **81**

Joint Task Force
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. Codename: Panzers-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 20,- **80**

Faces of War
Der Nachfolger von Soldiers ist ein Fest für Taktiker. Stellen Sie sich aber auf eine recht umständliche Steuerung und Menüführung ein. Dafür sind die Missionen wirklich gelungen.
Ausgabe: 11/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- **78**

ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake





Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- **91**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In Far Cry (dt.) haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 10,- **89**

Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 20,- **87**

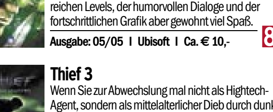
Half-Life 2: Episode One
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus Half-Life 2. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- **87**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in F.E.A.R. verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Robert Horn






Rainbow Six Vegas
Im Sündenpfuhl namens Las Vegas bekämpfen Sie Terroristenhorden. Die beinharte künstliche Intelligenz macht die Hetze zwar sehr schwer, doch Szenario und Grafik mit Unreal-Engine 3 motivieren enorm.
Ausgabe: 02/07 | Ubisoft | Ca. € 45,- **87**

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**

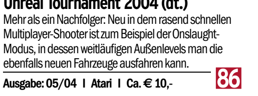
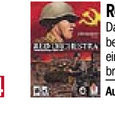
Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist Thief 3 genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- **85**

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- **84**

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- **84**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake





Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **90**

Battlefield 2142
Der vierte Teil der Battlefield-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **87**

Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von Half-Life 2 und der Source-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- **86**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- **86**

Red Orchestra
Das ursprünglich als Unreal Tournament 2004-Mod begonnene Projekt bietet wie Day of Defeat Source eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 15,- **83**

ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale Vice City.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 20,- **91**

Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als GTA 3!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 10,- **89**

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 20,- **86**

Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Robert Horn

Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 25,- **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat Freelancer zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen Privateer-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- **82**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von Revelation gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- **81**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist Yager aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 3,- **80**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der Mechwarrior-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- **80**

ACTION – SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing




Flight Simulator X
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 45,- **86**

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt IL-2 leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 8,- **80**

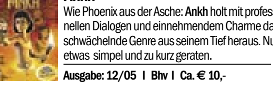
Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht SWoN als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- **79**

Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **76**

Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- **74**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß








Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: Geheimakte Tunguska macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 30,- **85**

Ankh: Herz des Osiris
Die sympathische Fortsetzung des Ägypten-Adventures setzt auf die gleichen Qualitäten wie der erste Teil, einige Rätsel sind sogar besser. Besonders schön: der Kopierschutz mit klassischer Code-Scheibe.
Ausgabe: 01/07 | Bhv | Ca. € 25,- **84**

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: Ankh holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 10,- **84**

Sam & Max: Culture Shock
Die erste von sechs günstigen Episoden bietet zwar nur zwei Stunden Spielzeit, begeistert aber durch großartige Inszenierung und pechschwarzen Humor. Leider fehlt es den Rätseln an Biss: Sie sind zu leicht.
Ausgabe: 12/06 | Telltale Games | Ca. € 7,- **82**

Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 25,- **82**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 25,- **89**

Gothic 3
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist Gothic 3 der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nur für Platz 2 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. € 25,- **88**

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 10,- **86**

Neverwinter Nights 2
Das Abenteuer an der Schwertküste geht weiter – und das richtig furios. Glaubhafte Charaktere und eine spannende Story prägen das Rollenspiel von Obsidian. Vereinzelte Bugs treten aber noch auf.
Ausgabe: 01/07 | Atari | Ca. € 40,- **85**

Knights of the Old Republic
Das Star Wars-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 10,- **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker Diablo 2 heranreicht – jedenfalls im Einzelspielermodus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 25,- **85**

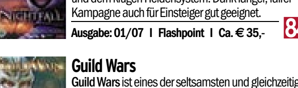
NEUZUGANG
Jade Empire: Special Edition
Das China-Epos begeistert mit dramatischer Story, klugen Quests und flottem Kampfsystem. Vorbildlich: Die PC-Version bietet deutlich schönere Grafik als auf der Xbox und eine frei konfigurierbare Steuerung.
Ausgabe: 04/07 | Take 2 | Ca. € 40,- **84**

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt Diablo 2 das Genre an, doch für Solisten ist Dungeon Siege 2 erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- **84**

NEUZUGANG
Titan Quest: Immortal Throne
Ein zusätzlicher Akt mit neuen Gebieten, Quests, und Monstern sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Die neue Klasse (Seher) macht einen Heidenspaß, der aber bereits nach gut zehn Stunden vorbei ist.
Ausgabe: 04/07 | THQ | Ca. € 30,- **83**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft Diablo 2 aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- **83**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz



World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 15,- **91**

WoW: The Burning Crusade
Das erste Add-on zu WoW platzt aus allen Nähten: Zwei neue Rassen, einen dritten Kontinent, erhöhte Levelgrenze auf Stufe 70, dazu tonnenweise Instanzen, Quests und Ausrüstung. Ein Pflichtkauf!
Ausgabe: 03/07 | Vivendi | Ca. € 30,- **90**

Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das Guild Wars-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Vor allem für Gilden erste Wahl!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- **86**

Guild Wars Nightfall
Das dritte Kapitel der gebührenfreien MMO-Reihe begeistert mit einem wunderschönen neuen Kontinent und dem klugen Heldensystem. Dank langer, fairer Kampagne auch für Einsteiger gut geeignet.
Ausgabe: 01/07 | Flashpoint | Ca. € 35,- **84**

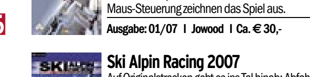
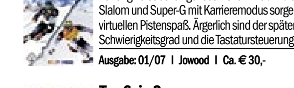
Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 30,- **84**

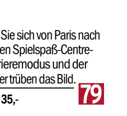
SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing







Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue Tiger Woods entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **87**

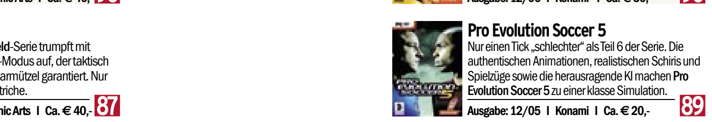
Tiger Woods PGA Tour 07
Seit der 06er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **86**

RTL Skispringen 2007
Dank fesselndem Karrieremodus und freispielbarem Equipment motiviert das Spiel auch über Stunden. Offizielle Weltcup-Schanzen und die leicht zu erlernende Maus-Steuerung zeichnen das Spiel aus.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- **82**

Ski Alpin Racing 2007
Auf Originalstrecken geht es ins Tal hinab: Abfahrt, Slalom und Super-G mit Karrieremodus sorgen für virtuellen Pistenspaß. Ärgerlich sind der später unfaire Schwierigkeitsgrad und die Tastatursteuerung.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- **80**

Top Spin 2
Mit diversen Profis schmettern Sie sich von Paris nach Wimbledon. Ein Kandidat für den Spielspaß-Centre-Court, doch der unfertige Karrieremodus und der suboptimale Ausrüstungstransfer trüben das Bild.
Ausgabe: 02/07 | Dtp | Ca. € 35,- **79**

SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing






Pro Evolution Soccer 6
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: Pro Evolution Soccer 6 punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 30,- **90**

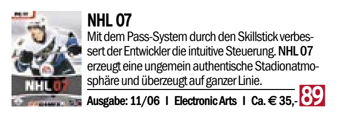
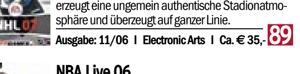
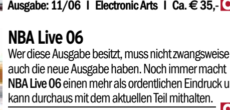
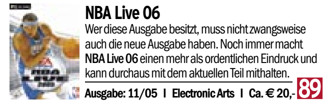
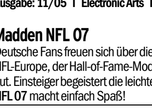
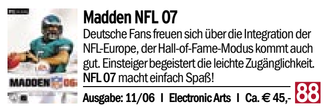
Pro Evolution Soccer 5
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schiris und Spielzüge sowie die herausragende KI machen Pro Evolution Soccer 5 zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 20,- **89**

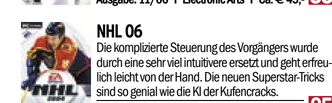
Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 10,- **88**

FIFA 06
FIFA 06 besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **84**

FIFA 07
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Sebastian Thöing



NBA Live 07
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **90**

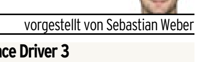
NHL 07
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. NHL 07 erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 35,- **89**

NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht NBA Live 06 einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **89**

Madden NFL 07
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. NFL 07 macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **88**

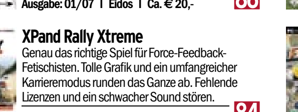
NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **85**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Sebastian Weber








DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der Race Driver-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 25,- **89**

GT Legends
Der GTR-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 25,- **89**

GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 35,- **87**

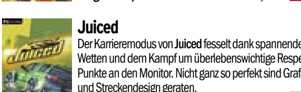
Race: The WTCC Game
Kurz nach GTR 2 trumpfen die schwedischen Entwickler Simbin erneut auf. Durch weniger stark motorisierte, frontangetriebene Wagen auch für Einsteiger interessant. Eine motivierende Karriere fehlt.
Ausgabe: 01/07 | Eidos | Ca. € 20,- **86**

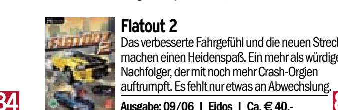
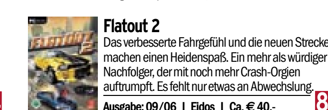
XPand Rally Xtreme
Genau das richtige Spiel für Force-Feedback-Fetischisten. Tolle Grafik und ein umfangreicher Karrieremodus runden das Ganze ab. Fehlende Lizenzen und ein schwacher Sound stören.
Ausgabe: 02/07 | Deep Silver | Ca. € 25,- **84**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Sebastian Weber





Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen Most Wanted zur absoluten Kaufempfehlung! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **89**

Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **88**

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten Tony Hawk-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- **86**

Juiced
Der Karrieremodus von Juiced fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**

Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 40,- **83**

Welcome to the other site

Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!

Ein Shop wie ein Spiel:
Games | Trailer | Screenshots | Hardware | Konsolen | Fun



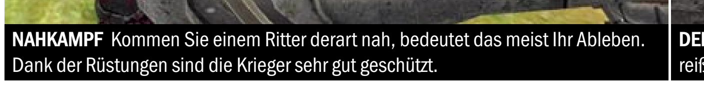
Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

AUF DVD
Mod



AUF DER LAUER In diesem Torbogen warten Sie als Wikinger auf den ahnungslosen Ritter.





NAHKAMPF Kommen Sie einem Ritter derart nah, bedeutet das meist Ihr Ableben. Dank der Rüstungen sind die Krieger sehr gut geschützt.



DEIN SCHATZ Den Piraten ist es gelungen, sich die Schatzkiste unter den Nagel zu reißen. Jetzt müssen die Freibeuter sie nur noch schnell in ihre Basis schaffen.

Mod des Monats

Half-Life 2:

Pirates, Vikings & Knights 2 | Wenn drei sich streiten, freut sich der Spieler: Kämpfen Sie in spannenden Mehrspielerschlachten um Gold und Ehre!

Was passiert, wenn Piraten, Wikinger und Ritter aufeinandertreffen? Es gibt natürlich mächtige Keilereien. Genau die erleben Sie in der **Half-Life 2**-Modifikation **Pirates, Vikings & Knights 2**. Wie sich das für ein Mehrspieler-Spiel gehört, wählen Sie zunächst, auf welcher Seite Sie stehen möchten. Die Piraten sind schnell und greifen außer mit dem Säbel auch mit explosiven Fässern an. Die Wikinger halten jede Menge aus und hauen auch ordentlich zu. Die Ritter tragen schwere Rüstungen, was sie nicht ganz so wendig macht, doch stellen sie eine echte Herausforderung im Nahkampf dar. Jede Partei verfügt über mehrere Berufe, die bestimmen, ob man aus der Ferne oder der Nähe angreift. Daher sollte sich jedes Team gründlich überlegen, welche Berufe für die Spieler von Vorteil sind. Taktisches Zusammenspiel hat oberste Priorität. Nicht nur im Team-Deathmatch, sondern vor allem in den beiden anderenModi. Hier sticht „Booty" heraus: Jedes Team verfügt über eine Basis – Auffanglager für die Schatzkisten, die es anzuschleppen gilt. Die Truhen sind über die Karte verstreut und natürlich der Zankapfel der drei Parteien. In „Booty Tag" existiert nur eine einzige Kiste, die jede Mannschaft haben will. Damit Feinde nicht ständig den Träger der Kiste belagern, existieren auf der Karte viele Schleichwege. Der dritte Modus nennt sich „Territory": Sie halten eroberte Gebiete. Spannung kommt vor allem durch die in jedem Modus tickende Uhr auf. Trägt etwa ein Spieler eine Schatzkiste mit sich, zählt die Zeit runter. Die Mannschaft, die die Kiste besitzt, wenn die Zeit abgelaufen ist, hat gewonnen.

Heiteres Kräftemessen

Die Spieler schlagen nicht nur mit Schwert, Säbel und Axt zu, ein jeder setzt auch Spezialkräfte ein. Bei den Wikingern handelt es sich dabei um den Berserker-Modus. Einmal in Wut, verleiht diese Methode den Nordmännern höhere Schlagkraft und mehr Lebenspunkte. Lässt der Zorn allerdings nach, kann es durchaus sein, dass der Spieler mehr Energie verliert, als er zuvor hatte und dadurch das Zeitliche segnet. Die Ritter nutzen einen Rundumschlag, der alles in unmittelbarer Nähe niedermäht. Piraten springen mit gezogenem Säbel auf einen Gegner zu und verursachen auf diese Weise großen Schaden. Diese Fähigkeiten sollten Sie taktisch klug einsetzen, denn in den meist chaotischen Kämpfen verlieren Sie schon mal die Übersicht. Dieses chaotische Gemetzel zwischen den drei Parteien macht aber einen Großteil des Spielspaßes aus. Wenn Sie Lust haben, verbünden Sie sich mit einer Partei, verraten eine andere oder knallen einfach in einer gigantischen Schlacht aufeinander, dass die Fetzen fliegen. Das Modder-Team arbeitet derzeit übrigens an neuen Karten und Spielmodi. Etwa „Slay the Dragon", in dem Sie sich auf die Jagd nach einem finsteren Drachen begeben oder „Pillage", in dem Sie stilecht als Pirat Dörfer plündern und brandschatzen. Installieren Sie diesen hervorragenden Mod. Über 15.000 Downloads und stets rund 500 Spieler auf etwa 600 Servern sprechen eine deutliche Sprache: **Pirates, Vikings & Knights 2** ist ein absoluter Hammer! (ab)



WÜSTE SACHE Die Wikinger, die diesen Wachturm des Wüstenforts stürmen wollten, hatten nicht mit der Ausdauer der Ritter gerechnet.



IMPOSANT Dieser Ritter bereitet seine Spezialfähigkeit – den Rundumschlag – vor, mit dem er sehr großen Schaden anrichtet.

Runterladen lohnt!

Folgende fantastische Mods empfehlen wir außerdem diesen Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners www.moddb.com.

The Fourth Age:
Total War - Forth Eorlingas:
http://mods.moddb.com/8271/the-fourth-age-total-war/downloads/

Unreal Tournament 2004:
Tactical Ops - Crossfire 1.6
http://mods.moddb.com/4956/to-crossfire/downloads/





RUHE VOR DEM STURM Die Verteidiger auf der Mauer harren der Dinge.

ATTACKE Mit einem Belagerungsturm stürmen Sie die Mauern der Stadt.

FORMATION Bevor Ihr Heer in die Schlacht um die Stadt zieht, stellen Sie Ihre Truppen (hoffentlich!) taktisch klug auf.

Rise of Kings 1.3

Mit dieser gigantischen Modifikation halten derart große Änderungen Einzug in das Strategiespiel **Medieval 2: Total War**, dass Sie es kaum wiedererkennen.

Wenn es um spektakuläre Schlachten im Mittelalter geht, ist **Medieval 2: Total War** die beste Wahl für Spieler. Eine besonders umfangreiche und sehr interessante Modifikation legen wir Ihnen ans Herz: Mit **Rise of Kings** in der brandneuen Version **1.3** erleben Sie **Medieval 2** wie nie zuvor!

Spektakulärer Realismus

Starten Sie ein Spiel mit **Rise of Kings**, zeigt sich schon an der gigantischen, erweiterten Weltkarte, dass sich einiges geändert hat. Um die Ländereien angemessen zu erforschen, stellt Ihnen das Spiel nun zwei Züge pro Runde zur Verfügung. Kommt es schließlich zur Konfrontation, erfreuen Sie sich nicht nur an stimmigeren Himmelstexturen, sondern vor allem an der ausgefeilten Gegner-KI, die jede Schlacht zu einer echten Herausforderung macht. Besonders interessant finden wir die Idee, dass Sie nun in den Städten Titel inklusive wunderschöner Wappen erhalten, wie etwa Duke of Mailand. Diese Auszeichnungen verleihen Ihnen spezielle Fähigkeiten, zum Beispiel „Steuereinnahmen +5“. Des Weiteren haben die Entwickler das Bündnis-System überarbeitet. Computergesteuerte Gegner halten sich nun an Vereinbarungen, was dazu führt, dass sich große Machtblöcke bilden können. Kommt es zum Krieg, verläuft der dank des neuen Systems meist sehr aufregend, da Feinde auch mal auf Ihre Seite wechseln, wenn Sie deren Gegner attackieren. Sogar der Papst in Italien agiert nun aggressiver und greift die eine oder andere neutrale Stadt an. **Rise of Kings** ist eine Zusammenfassung beliebter **Medieval 2**-Modifikationen und darf keinesfalls auf der Festplatte der Fans dieses Titels fehlen. Die Änderungen machen daraus fast schon ein anderes Spiel. (ab)



BELAGERUNG Während Ihre Fußsoldaten auf die Mauern der Stadt gelangen, schießen die Bogenschützen aus sicherer Entfernung Brandpfeile ab.





ANSTURM Ihre gewaltige Armee stürmt das Tor der feindlichen Stadt. Lange hält der hölzerne Eingang dieser Übermacht nicht mehr stand.

TÖDLICH Die Blutelfen sehen zwar hübsch aus, sind aber wie ihre Verwandten, die Nachtelfen, gefährliche Kämpfer. Sie stehen auf der Seite der Horde.

Mehrspieler-Mods
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

AUF DVD
Mods

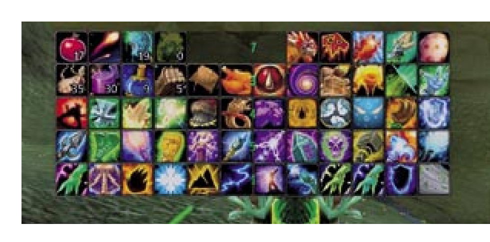
World of Warcraft

Mods | Mit unserer Sammlung machen Sie Ihr Lieblings-Online-Rollenspiel noch etwas übersichtlicher und räumen die Benutzeroberfläche auf.

Eigentlich gibt es am Online-Rollenspiel-kracher **World of Warcraft** kaum etwas auszusetzen. Auch das nagelneue Add-on **The Burning Crusade** beweist wieder, dass es die Entwickler bei Blizzard Entertainment einfach draufhaben. Trotzdem präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle Mods, die unter gewissen Umständen nützlich sind und die Ihnen auch ein wenig mehr Überischt im Spiel verschaffen.

Pralles Paket

Zunächst empfehlen wir Ihnen **Atlas** von Dan Gilbert. Mit dieser Modifikation schalten Sie nun auch in Instanzen nützliche Karten hinzu. Saleel und Nenies **ArchHud** bietet eine sehr komfortable Übersicht neben Ihrem Helden über Ihre Werte wie Lebensenergie, Mana, Wut sowie die Trefferpunkte der Gegner. **Bongos** von jbottz ersetzt Ihre Menüleisten durch Icons, etwa Taschen und Schlüsselbund, die Sie frei platzieren. Vom selben Autor bieten wir Ihnen **vBagnon**, das alle Taschen zu einer einzigen großen vereint. Norganna und Islorgris Mod **Gatherer** merkt sich, wo Sie bereits Kräuter und Erz eingesackt haben. Autor Tageshi entwickelte mit **StanceSets** eine besonders nützliche Modifikation, mit der Sie auf Knopfdruck schnell Ihre Ausrüstung wechseln. Ähnliches gilt für **Weapon Quick Swap** von CapnBry. Hier wechseln Sie aber nur Ihre Waffen. **SellValue** von selben Modder speichert alle Händlerpreise Ihrer Gegenstände und zeigt sie im Inventar an. Außerdem haben wir das **Mod Management Tool** von UICentral auf den Silberling gepackt – mit dem überprüfen Sie, ob es neue Versionen der Mods gibt, die Sie benutzen. (ab)



AUF EINEN BLICK Mit der Modifikation Bongos gestalten Sie mithilfe umfangreicher Einstellungen Ihre Benutzeroberfläche übersichtlicher.



Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 5 Std.
Schwierigkeitsgrad: Normal

DÜSTER Diese Gargoylen-Dämonen im Modul **Tragedy in Tragidor** stellen ernst zu nehmende Gegner dar.

Neverwinter Nights 2

Module | Mit unseren drei neuen Modulen zu Obsidian Entertainments Rollenspiel erleben Sie wieder neue, spannende und abwechslungsreiche Abenteuer.

Die Erlebnisse in der fantastischen Welt von **Neverwinter Nights 2** nehmen kein Ende – und das ist gut so. Damit Ihr Schwert nicht einrostet, versorgen wir Sie an dieser Stelle wieder einmal mit frischen Modulen für das Top-Rollenspiel.

Asylum: a Bet, a Corpse

Realität und Wahnsinn liegen oft eng beieinander. Betroffene können kein fröhlich' Lied davon singen ... In Christian Mayrs Modul **Asylum: a Bet, a Corpse** sind Sie ein Leidtragender: Was ist echt und was spielt sich in Ihrer Fantasie ab? Wer hat Ihren Vater getötet? Etwa Sie selbst? Die Geschichte dieses wirklich interessanten Abenteuers gibt Ihnen einige Rätsel auf. Besonders bemerkenswert ist das abgedrehte Leveldesign, das die einzigartige Atmosphäre des Moduls perfekt herauskitzelt.

From Within: An Unknown Enemy

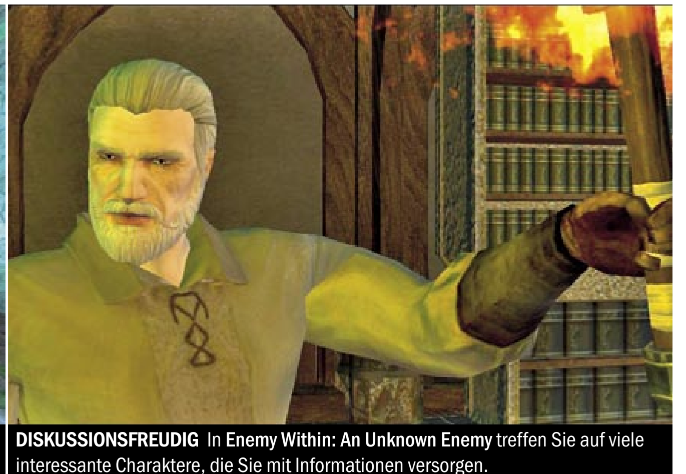
Eher klassisch präsentiert sich dagegen das Modul von Fredrik Palm, in dem ein unbekannter Feind sein Unwesen treibt. Als Held aus Schrot und Korn lassen Sie es sich natürlich nicht nehmen, nach dem Rechten zu sehen und gegen das hinterhältige Böse in die Schlacht zu ziehen. Interessante Nichtspielercharaktere und nette Kämpfe machen dabei Lust auf die Fortsetzung.

Tragedy in Tragidor

Tragödien sind eine schlimme Sache. Als eine solche das Dorf Tragidor befällt, liegt es wieder einmal an Ihnen, die Sache ins Lot zu bringen. Fans des ersten Teils von **Neverwinter Nights** kennen den Titel **Tragedy in Tragidor** vielleicht. Autor Ariharta Tath setzte sein beliebtes Modul nun für den Nachfolger um. Es erwartet Sie ein überaus spannendes Abenteuer mit hübschen Gebieten. Wer an einer Stelle mal nicht weiterkommt oder gar schummeln möchte, kann sich auf der folgenden Webseite eine Komplettlösung ansehen: http://tragidor.pbwiki.com. (ab)



ABGEFAHREN Das Leveldesign in **Asylum: a Bet, a Corpse** sucht seinesgleichen und spiegelt die wirklich sehr interessante Atmosphäre des Moduls perfekt wider.



DISKUSSIONSFREUDIG In **Enemy Within: An Unknown Enemy** treffen Sie auf viele interessante Charaktere, die Sie mit Informationen versorgen.

Half-Life 2: Insects Infestation

Gärten sind Schlachtfelder, Schauplätze eines uralten Krieges, dessen Kämpfe Tag um Tag aufs Neue ausgefochten werden – und zwar direkt vor Ihrer Nase. Gewaltige Armeen treffen in martialischen Kämpfen aufeinander, ganze Völker radiert dieser Krieg aus. Wie, Sie glauben uns nicht? Dann werfen Sie mal einen Blick auf die **Half-Life 2**-Modifikation **Insects Infestation** und besichtigen Sie Ihren Garten in der Froschperspektive.

Chitin statt Körperpanzer

Die Parteien, die sich auf dem außerordentlich hübsch gestalteten Schauplatz gegenübertreten, sind für einen Ego-Shooter-Ableger außergewöhnlich. Auf der einen Seite stehen Ameisen, auf der anderen Termiten. Letztere heißen zwar umgangssprachlich Weiße Ameisen, sind aber eigentlich mit den Schaben verwandt. Jedoch haben die Krabbelgruppen ein paar Gemeinsamkeiten, die zugleich den Kern des Spielprinzips darstellen. Beides sind staatenbildende Insekten, jeweils mit Arbeiter- und Kämpferklassen, die den lieben langen Tag damit verbringen, ihrer Königin zu dienen und diese vor allem Übel zu beschützen. Also wählen Sie im Spiel ein Insektenvolk sowie eine Klasse und setzen anschließend alles daran, die fiesen Feinde von Ihrer Monarchin fernzuhalten und der gegnerischen Obermutter den Garaus zu machen. Je nach Modus spielen Arbeitskräfte eine mehr oder weniger wichtige Rolle. Im Echtzeit-Strategie-Modus bauen sie Ressourcen ab und errichten damit Basisbauten in Form von Pflanzen. Im Domination-Modus hingegen beschränkt sich ihre Aufgabe auf den Bau von Verteidigungsanlagen. Jede Klasse besitzt auch besondere Fähigkeiten. Das Proletariat der Ameisen etwa kann mittels Sensoren durch Wände hindurchsehen und somit erkennen, ob sich Feinde in der Nähe befinden. Die Arbeiterklasse der Termiten dagegen vergräbt sich im Boden – ein nützliches Versteck in brenzligen Situationen. Auch die Kriegerklassen des jeweiligen Volkes benutzen verschiedene Attacken: die Ameisen etwa einen Säureangriff, die Termiten ein Giftsekret. Die Rollenspiel- und Strategieelemente beeinflussen auch Ihr virtuelles Ego, denn mit der Zeit entwickeln sich beispielsweise Kämpfer in schwere Krieger, die dementsprechend mehr Durchschlagskraft besitzen und auch mehr Schaden aushalten. **Insects Infestation** hebt sich vor allem durch das ungewöhnliche Szenario und die einzigartige Perspektive von anderen **Half-Life 2**-Mehrspieler-Modifikationen ab. Möchten Sie also mal den Krieg der Insekten in Ihrem Garten hautnah erleben, dann zögern Sie nicht und installieren diesen hervorragenden Mod. (jk)



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

KÖNIGSMORD Eine feindliche Ameise fällt im Hintergrund über die Königin der Termiten her. Jetzt heißt es, schnell der edlen Dame helfen.

AUFBAU Eine Termite errichtet eine Verteidigungsanlage. Die ist bei einem späteren Überfall der Ameisen überaus nützlich.



RIESIG Aus der Sicht einer Ameise oder Termite ist dieser normalerweise kleine Pilz so groß wie ein Haus und stellt ein gewaltiges Hindernis dar.

Die Sims 2: Vier Jahreszeiten

Das neue Add-on aus dem beliebten Sims-Universum beschert Ihren Leutchen wechselnde Jahreszeiten und einen umfangreichen Gartenbau. Wir helfen Ihnen, damit Ihr Sim nicht erfriert und der Garten nicht verdorrt.

Mein Teich, mein Reich!

Der Gartenteich mit Fischen ist – außer im Winter – eine Gemeinschaftsaktivität, die Spaß macht, Freunde bringt und gleichzeitig Ihren Kühlschrank füllt. Logisch: Je mehr Zeit Sie in Ihren Sim investieren, desto besser wird er. Dann kann der Fischer auch mehr Köder nutzen und bessere Fische fangen.

Nichts dem Zufall überlassen

Während des Berufslebens steht Ihr Sim immer wieder vor Entscheidungen, die als Zufallsereignis via Textfenster auftauchen – hier winkt entweder eine Beförderung oder es droht eine Degradierung oder gleich der Rausschmiss.Wählen Sie den Button „Ignorieren“, dann sind Sie auf der sicheren Seite.

Der Kreis schließt sich

Die neue Schlitt- und Rollschuhlaufbahn benötigt viel Platz und viel Geld. Dafür trainiert diese Bahn den Körper und macht gleichzeitig Spaß, außerdem nutzen mehrere Sims sie gemeinsam. Nachteil: Die Bahn gibt es nur in vorgegebenen Größen, sie ist also weniger flexibel als der Pool. Bauen Sie sie daher nur, wenn Sie genügend Geld haben, effektiv ist die Bahn lediglich bei Sims mit einem hohen Freunde-Bedürfnis.

Die vier Jahreszeiten

Nicht so hitzig, junger Freund!

Begehen Sie nicht den Fehler, im Winter nur mit einer Badehose bekleidet im Garten herumzutollen. Analog ist eine schwere Winterjacke im Hochsommer ebenfalls ungeeignet. Behalten Sie das neue Thermometer im Auge – es muss auf Grün stehen.

Schneeflöckchen ... Winteraktivitäten

Lassen Sie Ihre Sims eine Schneeball- oder Wasserbombenschlacht austragen. Sowohl Freunde- als auch Spaßbedürfnis werden befriedigt. Oftmals wünscht sich ein Sim eine Schneeballschlacht herbei – fixieren! Schneemänner bauen Sie mit mehreren Sims gleichzeitig – das stillt das Sozialbedürfnis.

Herbst ... wenn's draußen kalt wird

Im Herbst fällt sehr häufig Regen – eine Tatsache, die das Pflanzenwachstum begünstigt. Der Regen bildet Pfützen – die erhöhen schnell den Spaßwert der Sims, wenn sie darin herumspielen. Nutzen Sie das! Vorsicht vor Hagel – hier kann der Sim Energie verlieren – einfach rein ins Haus. Die Sim-Angst, vom Blitz getroffen zu werden, fixieren Sie – es passiert so gut wie nie.

In voller Blüte: Frühling und Sommer

Im Frühling und im Sommer lassen Sie Ihre Sims viel Zeit im Freien verbringen. Aktivitäten wie „In die Wolken schauen“ erhöhen den Spaßwert. Passen Sie beim Sonnenbaden genau auf die Temperaturanzeige auf, ein Sonnenbrand lässt den Sim Energie verlieren – das geht sogar hin bis zu einer Ohnmacht.

Der grüne Daumen: Gartenarbeit

Ein schöner Garten braucht Zeit

Ein eigener Garten ist eine sehr teure und zeitintensive Sache. Vertrauen Sie einen arbeitslosen Sim die Vollzeit-Gartenpflege an. Aber selbst dann ist bei rund 40 Gemüsepflanzen Schluss. Ohne Hilfe eines gelernten Gärtners ist Ihr Sim bald überfordert.

Mein Freund, der Baum

Bäume sind pflegeleichter, sind nur regelmäßig zu schneiden. Im Herbst die Früchte ernten! Im Winter ruhen die Bäume – Sie brauchen sich überhaupt nicht berücksichtigen.

Ab ins Beet!

Düngen Sie Beete vor dem Pflanzen und rechnen Sie mit vier bis sechs Tagen, bis Sie die Früchte Ihrer Arbeit ernten dürfen. In dieser Zeit haben Sie ständig ein Auge auf die Pflanzen. Sehen Sie Unkraut, jäten Sie es umgehend. Gießen Sie die Pflanzen einmal täglich, im Herbst erledigt das der Regen. Pestizide sind schädlich. Verwenden Sie sie nur bei extremem Schädlingsbefall, sonst erleben Sie eine Überraschung – Ihr Sim verwandelt sich in eine Art Pflanzenwesen.

Ganz schön nützlich, der Garten!

Entscheiden Sie sich, ob Sie einen Zier- oder Nutzgarten wollen. Die Kombination von beiden überfordert den Gärtner, er gießt dann lieber die Blumen, anstatt sich um die Gesundheit der Bäume zu kümmern. Bei größeren Gärten beschränken Sie sich deshalb auf ein oder zwei Bäume, verzichten aber auf Blumen und anderes Gestrüpp. Zierbäume versorgen Sie im Herbst mit Laub, das in den Komposter kommt und dann als kostenfreier Dünger nutzbar ist.

Ein Dach überm Kopf haben

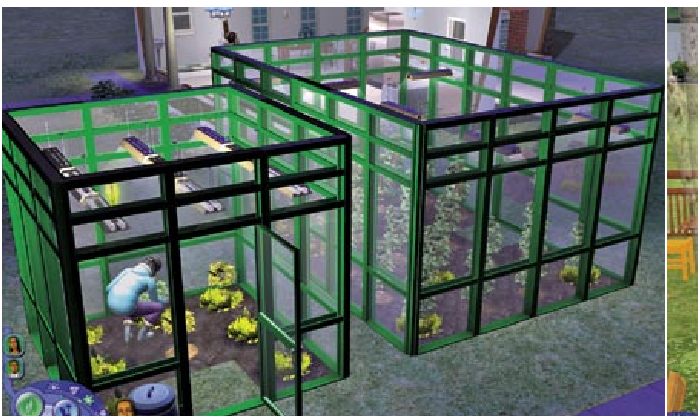
Um den Garten zu jeder Jahreszeit zu nutzen, errichten Sie ein Gewächshaus – mit Beleuchtung und Sprenkelanlage – es lohnt sich. Ein 360°-Sprenkler deckt ein neun Felder großes Beet ab, ebenso eine Lampe am Dach des Gewächshauses.

Bestes vom Bauern

Einen Teil Ihrer Ernte verarbeiten Sie mittels der neuen Saftmaschine zu kostenlosen Getränken – diese stillen den Durst (im Spiel Hungerbedürfnis) Ihrer Sims zur Genüge. Sehr lohnenswert ist der Verkauf eines Großteils des Geernteten. Eine Tomatenpflanze kostet anfangs 9 Simoleons – Sie verkaufen sie für rund 200.

Wachse und Gedeihe e. V.

Einen monetären Anreiz bietet der Gärtnerverein. Ihr Garten erfährt hinsichtlich der Größe, Abwechslung, des Gesundheitszustands der Pflanzen und des Schädlingsbefalls eine Überprüfung. Kommt es zu einem positiven Urteil, erhalten Sie sowohl die Mitgliedschaft als auch eine finanzielle Unterstützung. Außerdem gewinnen Sie auf diese Weise neue Freunde. (fe/bur)



SO SICHER WIE DER GRÜNE DAUMEN Wenn Sie im großen Stil Gartenarbeit betreiben, führt kein Weg an einem beleuchteten Gewächshaus vorbei.



KACHELMANN 2.0 Für 7.000 Laufbahnpunkte erhalten Sie ein Gerät, das Einfluss auf das Wetter nehmen kann – die Maschine ist aber unzuverlässig: verzichten Sie!

Berufszweige

Berufszweig	Gehalt	Arbeitszeit	Freie Tage	Beförderung ab ...
Gamer				
Neuling	123 $	10-16 Uhr	Mo+Fr	-
Tastenhauer	147 $	9-16 Uhr	Mi+Sa	KR1
Sprücheklopfer	225 $	15-21 Uhr	Mo+Di	L1/KR1/M1
Goldfarmer	296 $	9-16 Uhr	Di+Sa	L2/KR2/M2
Flaggeneroberer	325 $	13-19 Uhr	Di+Sa	L3/KR2/M4
Plattformspringer	453 $	14-20 Uhr	Di+Do	L4/KR3/M5
Levelbezwinger	763 $	10-18 Uhr	Mo, Mi, So	L6/KR4/M6
Echtzeit-Stratege	950 $	10-17 Uhr	Sa+So	L7/KR6/M7
Clanchef	1.250 $	14-21 Uhr	Mo, Di, Fr	L10/KR7/M8
Spieleentwickler	1.960 $	10-18 Uhr	Sa+So	-
Spieleentwickler	1.960 $	10-18 Uhr	Sa+So	-
Belohnung: Der Kokosnussflipper – Spaßwert 10, Benutzung bringt Geld.				
Journalist				
Jahrbuchüberwacher	115 $	9-16 Uhr	Do+So	–
Blogschreiber	228 $	13-18 Uhr	Mo+Mi	C1/K1
Internetfilmkritiker	287 $	14-20 Uhr	Di+Do	C2/KR1/KO2
Faktenüberprüfer	385 $	9-16 Uhr	Sa+So	C4/KR3/KO3
Anzeigenverfasser	527 $	10-17 Uhr	Sa+So	C4/KR4/KO3
Horoskopersteller	668 $	10-15 Uhr	Sa+So	C6/KR5/KO4
Sportjournalist	874 $	13-19 Uhr	Mi+Fr	C8/KR6/KO5
Enthüllungsjournalist	1.168 $	12-19 Uhr	Di+Fr	C9/KR7/KO5
Magazinherausgeber	1.460 $	9-16 Uhr	Do+So	C10/KR9/KO6
Medienmagnat	2.350 $	10-18 Uhr	Sa+So	–
Belohnung: Gootentaugen-Preis – kann betrachtet werden				
Jurist				
Aktensortierer	148 $	8-16 Uhr	Sa+So	-
Kanzleiempfangschef	215 $	8-16 Uhr	Sa+So	L1/S1
Anwaltssekretär	365 $	9-16 Uhr	Sa+So	C1/L2/S2
Anwaltsgehilfe	422 $	9-16 Uhr	Sa+So	C2/L3/S3
Anwaltsassistent	488 $	9-16 Uhr	Mi+Sa	C4/L3/S4
RA: Personenschäden	725 $	10-17 Uhr	Sa+So	C5/L4/S5
RA: Familienrecht	865 $	9-16 Uhr	Sa+So	C6/L6/S6
Int. Firmenanwalt	1.175 $	9-17 Uhr	Mi+Fr	C8/L6/S7
Medienanwalt	1.572 $	10-17 Uhr	Sa+So	C10/L7/S8
Das Gesetz	1.912 $	10-17 Uhr	Mi+Sa	-
Belohnung: Rednerpult „Einspruch“ – Benutzung bringt Geld; steigert Charisma				

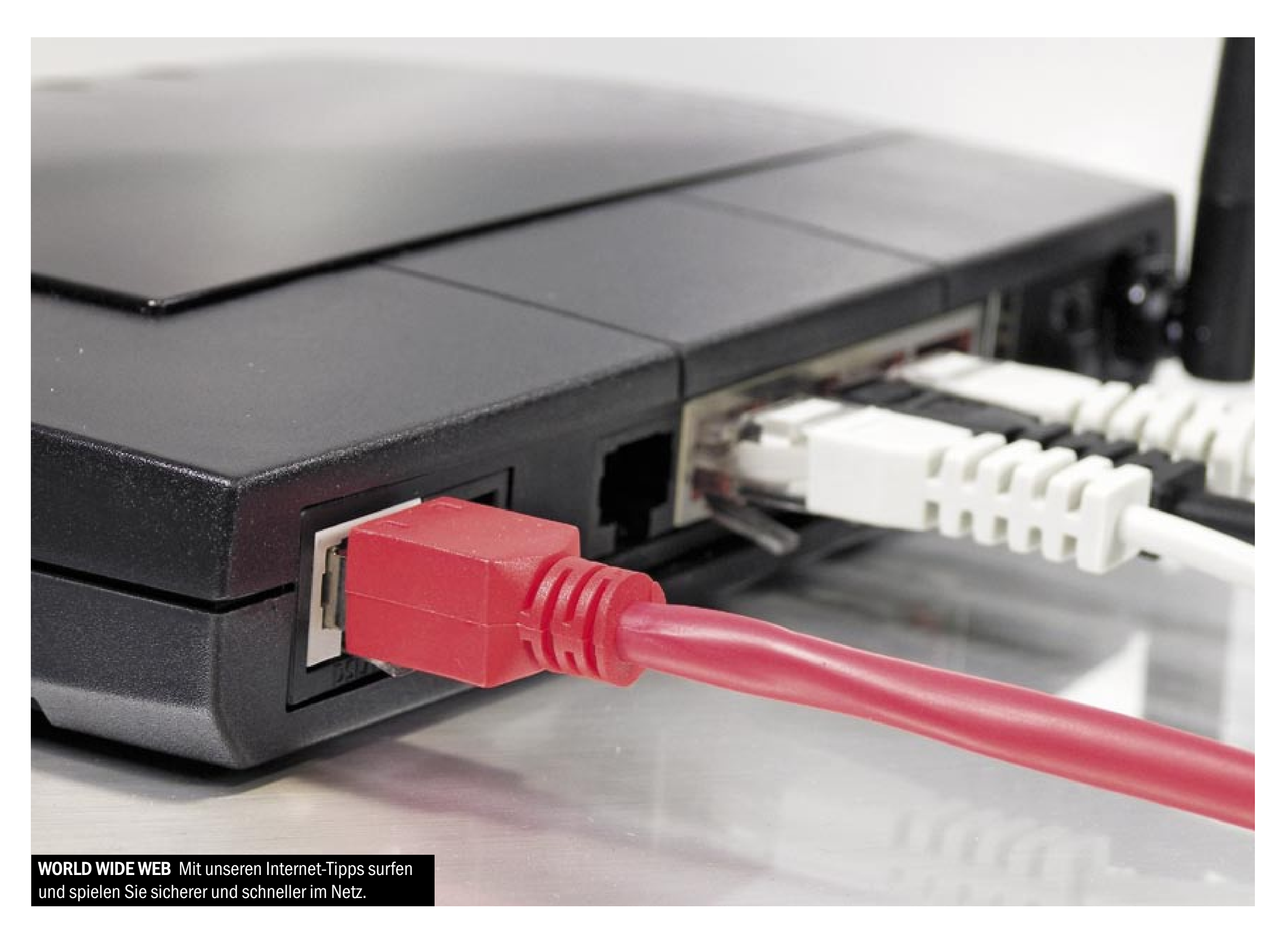
Berufszweig	Gehalt	Arbeitszeit	Freie Tage	Beförderung ab ...
Musiker				
Plattenladenverkäufer	135 $	10-17 Uhr	Mi+So	–
Klavierstimmer	186 $	10-17 Uhr	Di+Do	M1
Café-Toningenieur	223 $	13-20 Uhr	Di+Fr	M2/C1/KR1
Sommerlagermusiker	335 $	8-15 Uhr	Sa+So	M3/C2/KR2
Preisrichter	452 $	14-20 Uhr	Mo, Mi, Do	M5/C3/KR2
Roadie	535 $	8-15 Uhr	Di+Mi	M6/C4/KR4
Studiomusiker	1.030 $	21-03 Uhr	Mo+Do	M7/C5/KR5
Konzertpianist	1.950 $	11-18 Uhr	Di, Mi, Do, So	M7/C6/KR7
Symphonieleiter	2.100 $	15-21 Uhr	Mo, Mi,Do	M7/C8/KR9
Rock-Gott	2.830 $	17-23 Uhr	Mo, Mi, Do	–
Belohnung: Der Rock-Hammer – Spaßwert 10; Benutzung steigert Kreativität				
Abenteurer				
Botschaftssekretär	172 $	9-16 Uhr	Do+So	-
Höhlenforscher	225 $	15-21 Uhr	Mo+Mi	C2/KÖ2
Wichtige Persönlichkeit	375 $	14-20 Uhr	Mi+So	M1/C2/KÖ4
Tiefseeforscher	415 $	9-15 Uhr	Di+Mi	M2/C2/KÖ5
Schatzjäger	580 $	14-19 Uhr	Di+Mi	M3/C3/KÖ6
Seeräuber	870 $	9-16 Uhr	Mo+Di	M6/C3/KÖ7
Sprengstoffexperte	1.050 $	10-16 Uhr	Fr+So	M7/C5/KÖ7
Geiselnahmevermittler	1.560 $	9-15 Uhr	Di, Mi, Do	M8/C7/KÖ8
Sim-Agent von Welt	1.910 $	14-22 Uhr	Mo, Di, Mi	M9/C9/KÖ10
Weltraumpirat	2.730 $	15-20 Uhr	Mo+Fr	-
Belohnung: Goldener Schädel von Jumbo IV. – kann betrachtet werden				
Bildung				
Spielplatzüberwacher	215 $	8-15 Uhr	Sa+So	–
Lehrerhilfe	316 $	8-15 Uhr	Sa+So	C1/S1
Hilfslehrer	452 $	8-15 Uhr	Sa+So	C2/S2
Grundschullehrer	642 $	8-15 Uhr	Sa+So	C3/L2/S3
Oberstufenlehrer	754 $	9-15 Uhr	Sa+So	C4/L4/S4
Gastdozent an der Univ.	1.560 $	11-17 Uhr	Di, Sa,So	C5/L5/S5
Schulrektor	1.640 $	9-16 Uhr	Sa+So	C6/L7/S6
Universitätsprofessor	1.982 $	10-17 Uhr	Sa+So	C7/L8/S9
Collegedirektor	2.430 $	10-17 Uhr	Mi+Sa	C8/L10/S9
Bildungsminister	3.450 $	10-16 Uhr	Di, Do, So	–
Belohnung: Regal der Bildung – Spaßwert 1, kann alle Talente steigern				

Legende

C = Charisma
KO = Kochen
KÖ = Körper
KR = Kreativität
L = Logik
M = Mechanik
S= Sauberkeit



VON HERZEN Den Wunschbrunnen können Sie im Gartenverein erwerben.



WORLD WIDE WEB Mit unseren Internet-Tipps surfen und spielen Sie sicherer und schneller im Netz.

50 DSL-Tipps

Sie sind mit dem Ping in Online-Spielen oder der Reichweite Ihres WLANs unzufrieden? Wir verraten alle wichtigen Tricks zu den Themen Internet und DSL.

Unser Bericht verrät Ihnen unter anderem, wie Sie Ihren Router oder Ihr WLAN optimal konfigurieren und welche Tools wichtig sind. Und Sie erfahren auf den folgenden Seiten, wie Sie die Performance steigern können.

ROUTER-TIPPS

Tipp 1: Portfreigabe für Programme einrichten

Aus Sicherheitsgründen sind beim Einsatz eines Routers Ports geschlossen. Einige Anwendungen, etwa Spiele, können aber nur eine Verbindung zum Internet herstellen, wenn bestimmte Ports geöffnet sind. Zum Teil sperren Provider Ports, um Filesharing zu unterbinden. Während Sie die Konfiguration der Portfreigabe bei Netgear unter „Dienste hinzufügen“ finden, nennt Siemens diesen Punkt normalerweise „Spezielle Anwendungen“. Bei AVM-Geräten finden Sie unter „Internet“ den Menüpunkt „Portfreigabe“. Das Prinzip zur Einrichtung ist identisch. Sie können Ports für die Protokolle TCP sowie UDP eintragen. Unter Tipp 29 finden Sie die Ports für bekannte Anwendungen.

Tipp 2: Firmware-Update bei DSL-Router

Regelmäßig veröffentlichen Router-Hersteller aktualisierte Firmware-Versionen (quasi: Updates) und fügen so neue Features hinzu, verbessern die Performance oder beheben Probleme.

Tipp 3: Spezielle Router-Konfiguration

Generell reicht die Eingabe von Benutzername und Passwort aus, um eine Verbindung ins Internet herzustellen. In einigen Fällen ist zusätzlich die Eingabe des DNS (Domain Name System; Umsetzung von Internetadressen in die zugehörige IP-Adresse) notwendig. Normalerweise bezieht ein Router die DNS-Informationen automatisch. Sollte das bei Ihrem Gerät oder mit Ihrem Provider nicht der Fall sein, erfahren Sie im Extrakasten (Tipp 14) die Daten zu allen wichtigen Providern. Mit folgendem Trick können Sie überprüfen, ob bei Ihrem Router eine DNS-Angabe fällig ist: Geben Sie im Browser beispielsweise die IP zur Domain von Google (209.85.129.147) ein. Kann trotz korrekter DNS-Angabe keine Verbindung hergestellt werden, ist der Fehler an anderer Stelle zu suchen.

Tipp 4: Router richtig absichern

Bei den meisten Routern müssen Sie ein Passwort eingeben, wenn Sie auf das Gerät zugreifen möchten. Ändern Sie unbedingt das Passwort und (wenn möglich) den Benutzernamen, damit sich keine Unbefugten Zugriff zum Router verschaffen können. Einige Router ermöglichen eine Fernwartung von außerhalb des Netzwerks. Deaktivieren Sie unbedingt auch diese Sicherheitslücke.

Tipp 5: Trennung der Internetverbindung

Zwar ist es bei den meisten Routern möglich, die Verbindung im Leerlaufbetrieb nach einer manuell vorgegebenen Zeit zu trennen, auf diese Funktion sollten Sie sich aber nicht verlassen, wenn Sie keine Flatrate angemeldet haben. Bei der automatischen Trennung kann es zu Problemen kommen. So können beispielsweise der Virenscanner oder Windows versuchen, neue Updates herunterzuladen. Oder an Ihre IP wird zufällig eine Anfrage geschickt, wodurch der Router die Verbindung im vermeintlichen Leerlauf-Betrieb nicht trennt.

Tipp 6: Traffic-Shaping bei Router aktivieren

Sofern Ihr Router Traffic-Shaping unterstützt, sollten Sie dieses Feature unbedingt anwählen. Vor allem, wenn Sie gleichzeitig Daten up- und downloaden, macht sich der Performance-Vorteil mit Traffic-Shaping bemerkbar.

WLAN-TIPPS

Tipp 7: WLAN-Verschlüsselung aktivieren

Für Hacker ist es mit leistungsstarken Antennen kein großes Problem, ein WLAN ausfindig zu machen. Damit Ihre drahtlose Internetverbindung kein potenzielles Ziel für Hacker wird, sollten Sie alle Ihnen zur Verfügung stehenden Sicherheitssysteme aktivieren. Rufen Sie dazu die Sicherheitseinstellungen im Router-Menü auf und achten Sie darauf, dass Sie die WPA- und nicht die WEP-Verschlüsselung ausgewählt haben: Der WEP-Standard gilt mittlerweile nämlich als unsicher!

Tipp 8: WLAN unsichtbar machen

Achten Sie darauf, dass der Name des Funknetzes (SSID) unterdrückt wird. Bei einigen Geräten (etwa AVM) lässt sich auch die Sendeleistung reduzieren, wenn Sie die Reichweite und somit die Sichtbarkeit verringern möchten.

Tipp 9: MAC-Address-Filter

Fast alle Router verfügen auch über einen MAC-Address-Filter, auf den Sie sich aber nicht allein verlassen dürfen. Aktivieren Sie diesen Filter, nachdem Sie alle WLAN-Clients angemeldet haben, damit keine weiteren Clients akzeptiert werden.

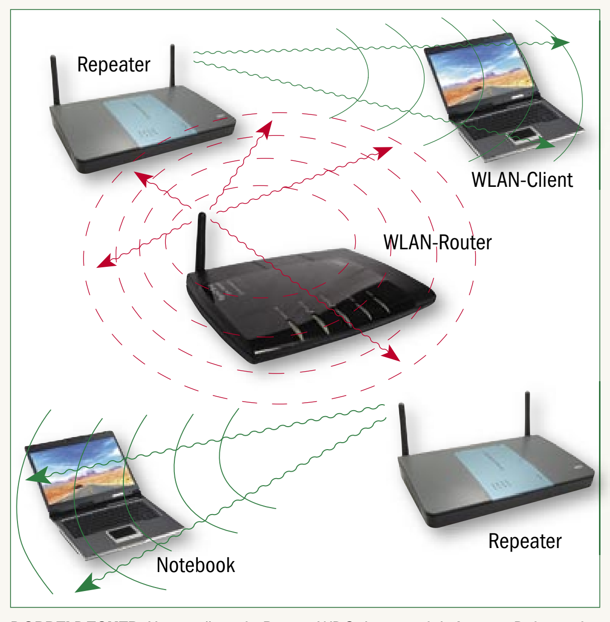
Tipp 10: Reichweite mit Net Stumbler testen

Das Programm Net Stumbler (www.netstumbler.com) ist das ideale Tool, wenn Sie die Reichweite Ihres WLANs messen möchten. Eine Grafik veranschaulicht die Verbindungsqualität. Der Net Stumbler macht auch versteckte WLANs sichtbar. Wurde die SSID also unterdrückt, erkennen Sie nun zumindest, dass sich ein Netzwerk in Ihrer Nähe befindet. Net Stumbler dient aber auch zum Schutz Ihres WLANs, da das Programm anzeigt, wie viele Rechner aktuell mit Ihrem Netzwerk verbunden sind. Surfen Sie also beispielsweise nur mit einem PC im Internet, das Programm zeigt aber noch weitere Netzwerkadapter an, sollten Sie schleunigst Ihre WLAN-Verschlüsselung optimieren.

Tipp 11: WLAN-Reichweite ohne Hilfsmittel erhöhen

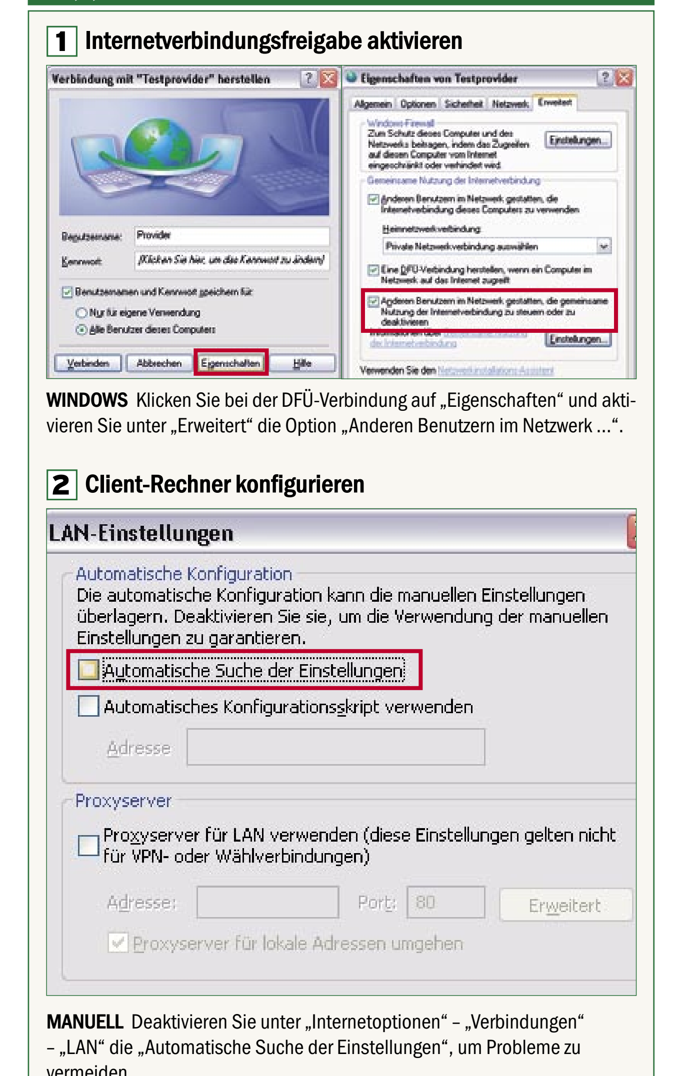
Viele Anwender eines WLANs sind mit der Reichweite unzufrieden. Für den WLAN-Betrieb störend sind beispielsweise drahtlose Telefone, eine Mikrowelle oder auch Funksender für die Übertragung von Videosignalen. Bereits ganz ohne Hilfsmittel lässt sich die Reichweite steigern. Wichtig ist zunächst eine optimale Positionierung des WLAN-Routers. Bringen Sie das Gerät so hoch wie möglich im Raum an. Bestenfalls platzieren Sie den Router direkt unter der Decke. Wichtig: Halten Sie das Gerät auch von Metallgegenständen wie Fensterrahmen oder Heizkörpern fern. Oftmals hilft es auch, die Antenne zu drehen oder zu neigen, um eine schwache WLAN-Verbindung in einem bestimmten Zimmer zu verbessern. Sind in der Umgebung Ihres Routers viele Störquellen oder WLANs von anderen Benutzern, sollten

Tipp 12: Funkabdeckung erhöhen



DOPPELDECKER Unterstützt ein Router WDS, lassen sich Access-Points mit Repeater-Funktion koppeln. Dadurch verdoppeln Sie die Reichweite. Siehe dazu auch Tipp 18.

Tipp 13: Windows als Router einsetzen



WINDOWS Klicken Sie bei der DFÜ-Verbindung auf „Eigenschaften“ und aktivieren Sie unter „Erweitert“ die Option „Anderen Benutzern im Netzwerk ...“.

MANUELL Deaktivieren Sie unter „Internetoptionen“ – „Verbindungen“ – „LAN“ die „Automatische Suche der Einstellungen“, um Probleme zu vermeiden.

Tipp 14: DNS-Adressen für Router

Provider	Benutzername	DNS-Adresse	2. DNS-Adresse
1&1	1und1/Benutzername@online.de	Entfällt	Entfällt
Alice	Telefonnummer (Passwort-Feld freilassen!)	Entfällt	Entfällt
AOL	Sechs Buchstaben + vier Nummern@de.aol.com	Entfällt	Entfällt
Arcor	„ar" gefolgt von zehn Nummern	145.253.2.11	145.253.2.75
Freenet	frnX/Benutzername	62.104.191.241	MTU = 1452
GMX	GMX/Kundennummer @online.de	Entfällt	Entfällt
Hansenet	Zehn Buchstaben/ Nummern	213.191.74.18	213.191.74.19
Nefkom	Siehe Nefkom-Formular	Entfällt	Entfällt
Tiscali	Variabel	62.26.26.62	195.185.185.195
T-Online	Anschlusskennung + T-Online-Nummer + 0001@t-online.de	194.25.2.129	212.185.253.70
Versatel	Einwahl-Name von Versatel	62.72.64.237	62.72.64.241

ADRESSIERT Ein guter DSL-Router ermittelt die DNS-Adresse selbstständig. Sollte dies bei Ihrem Modell jedoch nicht der Fall sein und eine URL-Eingabe wird nicht ausgeführt, empfehlen wir Ihnen, die DNS-Adressen manuell einzugeben.

Tipp 15: WLAN-Router im Spiele-Check

Battlefield 2	Ping LAN	Ping WLAN	
AVM Fritz!Box Fon WLAN 7170	20 ms	13 ms	WLAN + LAN problemlos
AVM Fritz!Box WLAN 3070	36 ms	45 ms	WLAN + LAN problemlos
Netgear DG834PNB	49 ms	49 ms	WLAN + LAN problemlos
Siemens Gigaset SE555 WLAN DSL	46 ms	49 ms	WLAN + LAN problemlos
T-Com Sinus 154 DSL Basic	48 ms	52 ms	WLAN + LAN problemlos
Zyxel Prestige 660HW-67	47 ms	57 ms	WLAN + LAN problemlos
Counter-Strike Source	**Ping LAN**	**Ping WLAN**	
AVM Fritz!Box Fon WLAN 7170	52 ms	54 ms	WLAN + LAN problemlos
AVM Fritz!Box WLAN 3070	14 ms	23 ms	WLAN + LAN problemlos
Netgear DG834PNB	22 ms	24 ms	WLAN + LAN problemlos
Siemens Gigaset SE555 WLAN DSL	24 ms	25 ms	WLAN + LAN problemlos
T-Com Sinus 154 DSL Basic	15 ms	20 ms	WLAN + LAN problemlos
Zyxel Prestige 660HW-67	15 ms	24 ms	WLAN + LAN problemlos

■ WLAN + LAN problemlos ■ Keine Verbindung möglich

PRAXISTEST Mit allen getesteten Routern war es problemlos möglich, gleichzeitig mit einem Notebook (WLAN) und einem Desktop-PC (LAN) online zu spielen. Die Ping-Angaben der verschiedenen Geräte sind nicht miteinander vergleichbar, da die Spielerzahl auf dem eingeloggten Server variierte und der Ping dadurch beeinflusst wurde.

Tipp 16: Online-Spiele

Online-Spiel	DSL 2000/1000	ISDN Kanalbündelung	ISDN (Standard)	Modem (Maximum)
Call of Duty 2	Optimal spielbar	Spielbar	Spielbar mit Einschränkungen	Spielbar mit Einschränkungen
Battlefront 2	Optimal spielbar	Spielbar mit Einschränkungen	Spielbar mit Einschränkungen	Nicht spielbar
Battlefield 2	Optimal spielbar	Spielbar	Spielbar mit Einschränkungen	Nicht spielbar
Age of Empires 3	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Spielbar	Spielbar
World of Warcraft	Optimal spielbar	Spielbar	Spielbar mit Einschränkungen	Spielbar mit Einschränkungen

■ Optimal spielbar ■ Spielbar
■ Spielbar mit Einschränkungen ■ Nicht spielbar

SPIELETEST Mit DSL laufen alle getesteten Spiele im Online-Modus tadellos. Mit doppelter ISDN-Geschwindigkeit durch Aktivierung der Kanalbündelung laufen fast alle Spiele flüssig.

Sie auf jeden Fall den Funkkanal ändern. Standardmäßig ist bei den meisten Geräten der Kanal 6 aktiviert.

Tipp 17: Reichweite mit neuer Antenne erhöhen

Die meisten WLAN-Router überbrücken nur eine relativ bescheidene Distanz. Mithilfe von externen Antennen (etwa von Buffalo oder Netgear) können Sie die Reichweite erhöhen – vorausgesetzt, die Antenne bei Ihrem Router ist abschraubbar.

Tipp 18: WLAN-Reichweite mit Repeater erhöhen

Mithilfe von WDS lässt sich die Reichweite eines WLANs praktisch verdoppeln. Dazu werden mehrere WLAN-Router oder Access-Points miteinander verbunden. Die zusätzlichen Access-Points sind dabei alle am primären Router anzumelden. Beachten Sie auch, dass beim WDS die Bandbreite Ihres WLANs halbiert wird. Auch unterstützen nicht alle Geräte WDS oder eine Repeater-Funktion. Anhand von Fritz!Box Fon WLAN 7170 (Hauptgerät) und T-Com Sinus 154 DSL Basic 3 erklären wir Ihnen nun, wie Sie dabei vorgehen. Im Konfigurationsmenü der Fritz!Box wählen Sie unter „WLAN" den Menüpunkt „Repeater" und setzen einen Haken vor „Unterstützung für WLAN-Repeater …" Anschließend geben Sie die MAC-Adresse des Repeaters an. Diese finden Sie meistens auf einem Aufkleber des Geräts. WDS ist lediglich für die unsichere Verschlüsselung per WEP geeignet. Ausnahme: Mit zwei AVM-Geräten ist mit neuester Firmware auch eine WPA2-Verschlüsselung möglich. Danach schließen Sie den WLAN-Router respektive den Access-Point, den Sie als Repeater einsetzen wollen, mit dem Netzwerkkabel an Ihren PC an und rufen mit der IP-Adresse die Benutzeroberfläche auf. Beim T-Com-Gerät klicken Sie auf „Netzwerk" und wählen im Menü „Wireless". Hier müssen Sie den gleichen Funkkanal und die gleiche SSID angeben wie beim Hauptgerät. Nun wechseln Sie noch zu den Sicherheitseinstellungen und vergeben den gleichen WEP-Schlüssel, den Sie auch beim primären WLAN-Router vergeben haben. Nun erst rufen Sie unter „Netzwerk" das Repeater-Menü auf und aktivieren die entsprechende Funktion. Eventuell ist hier die MAC-Adresse des primären Routers anzugeben.

Tipp 19: Konstante Verbindung herstellen

Ist ein WLAN-Client zu weit vom Access-Point entfernt, so reduziert der Router automatisch die Übertragungsrate von beispielsweise 54 MBit/s auf nur noch 11 MBit/s. Dieses Umschalten führt oftmals zu einem Stocken der Internetverbindung. Auch bei Online-Spielen macht sich dieser Effekt negativ bemerkbar. Wenn Sie also WLAN nicht primär zum Übertragen von großen Daten im Netzwerk verwenden, sollten Sie die Übertragungsgeschwindigkeit von vornherein reduzieren. Zum Surfen und selbst für Downloads reichen 11 MBit generell locker aus.

Tipp 20: WLAN-Dienst von Windows deaktivieren?

Wenn Sie einen externen WLAN-Adapter (PCMCIA-Karte oder USB-Adapter) installieren, kann es passieren, dass die mitgelieferte Software das WLAN-Konfigurationsprogramm von Windows deaktiviert. Falls Sie aber lieber das Windows-Tool verwenden möchten oder die entsprechende Hersteller-Software längst wieder deinstalliert haben, müssen Sie den Windows-Dienst unter Umständen per Hand erneut aktivieren. Geben Sie dazu unter „Start" – „Ausführen" den Befehl „c:\windows\system32\services.msc /s" ein. Anschließend suchen Sie in der Liste den Dienst „Konfigurationsfreie drahtlose Verbindung". Im darauf folgenden Fenster wählen Sie unter „Starttyp" den Punkt „Automatisch" und klicken beim „Dienststatus" auf „Starten".

PERFORMANCE-TIPPS

Tipp 21: Besserer Ping mit Fastpath

Unter Fastpath versteht man die Deaktivierung von Interleaving, um den Ping bei der Datenübertragung (vor allem bei Online-Spielen) zu verringern. Standardmäßig ist bei den meisten DSL-Anschlüssen Fastpath deaktiviert (Ausnahme: Arcor). Nicht immer ist Fastpath verfügbar. Grund: Ab einer bestimmten Länge der Teilnehmeranschlussleitung wäre eine fehlerfreie Datenübertragung ohne Interleaving nicht mehr möglich. Informieren Sie sich daher bei Ihrem Provider, ob Fastpath verfügbar ist und was diese Zusatz leistung kostet.

Tipp 22: Ping mit Cfos Speed verbessern

Es gibt mit Cfos Speed und Raspppoe (www.raspppoe.com) alternative DSL-Treiber, mit denen Sie den Ping reduzieren können. Allerdings nur, wenn Sie nebenbei Up- beziehungsweise Downloads durchführen. Dank Traffic-Shaping ist so beispielsweise mit Cfos Speed (www.cfos.de) das Handling der Datenpakte optimierbar (siehe auch Tipp 30/32).

Tipp 23: ISDN-Geschwindigkeit verdoppeln

Im Vergleich zu DSL ist ISDN vergleichsweise langsam und erreicht gerade mal 64 kBits/s. Mit Kanalbündelung ist es zu zweifachen Kosten möglich, den Datendurchsatz zu verdoppeln. Allerdings können Sie dann nicht mehr wie gewohnt gleichzeitig telefonieren oder Anrufe entgegennehmen, wenn Sie online sind. Um die Kanalbündelung zu aktivieren, wählen Sie die DFÜ-Verbindung aus und klicken nach einem Rechtsklick auf „Eigenschaften". In der Registerkarte „Allgemein" setzen Sie einen weiteren Haken unter „Verbindung herstellen über" und aktivieren zusätzlich die Option „Alle Geräte wählen dieselbe Nummer".

Tipp 24: Zugriff auf URLs beschleunigen

Hinter jeder Webadresse verbirgt sich eigentlich eine IP-Nummer. Bei der Eingabe einer URL muss also immer zunächst der Domain Name Server die dazugehörige IP-Nummer ermitteln. Dieser Vorgang kostet etwas Zeit, ist aber mithilfe des Tools Fastnet99 (Download auf www.pcgames.de) zu beschleunigen. Das Programm läuft im Hintergrund und ermittelt und speichert die IP-Nummern der Adressen, die Sie regelmäßig besuchen. Fastnet99 bietet auch eine Option, um beispielsweise die IP-Adressen der gespeicherten Favoriten zu ermitteln. Allerdings werden nur Internet Explorer, Netscape und Opera unterstützt.

Tipp 25: Freenet Speed

Für alle, die noch per Modem oder ISDN ins Internet gelangen, bietet Freenet (www.freenet.de) mit Freenet Speed eine Zugangssoftware an, die laut Anbieter die Geschwindigkeit versechsfachen kann. Die Leistung beim Surfen ist zu verbessern, indem beispielsweise Bilder, Flash-Animationen und Texte auf Webseiten automatisch komprimiert werden. Das Tool ist an einen Call-by-Call-Tarif gekoppelt, der rund um die Uhr 1,29 Cent pro Minute kostet.

Tipp 26: Download-Manager

Mit einem Download-Manager können Sie die Bandbreite Ihrer Internetleitung voll ausschöpfen und die Downloadzeit verkürzen. Empfehlenswert ist der Download Accelerator Plus (www.speedbit.com), der werbefinanziert ist und somit keine zusätzlichen Kosten verursacht. Gegen eine Gebühr von 29,95 Euro ist es auch möglich, eine anzeigenfreie Premium-Version zu erwerben. Firefox-Nutzer sollten zum kostenlosen und werbefreien Plug-in Down Them All (Download auf www.pcgames.de) greifen. Eine Datei ist dabei in bis zu zehn einzelne Segmente teilbar, um den Download zu beschleunigen.

Tipp 27: Firefox-Speed-Tuning

Fasterfox (http://fasterfox.mozdev.org) ist ein Plug-in für Firefox, mit dem Sie die Browser-Performance spürbar steigern können. Dabei ist es möglich, aus verschiedenen Profilen zu wählen oder benutzerdefinierte Einstellungen (unter anderem Pipelining aktivieren) vorzunehmen (siehe auch Extrakasten rechts).

Tipp 28: T-DSL Speedmanager verwenden

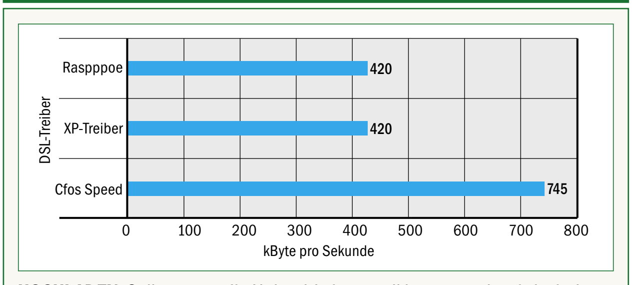
Mit dem T-DSL Speedmanager können Sie den Up- und

Tipp 29: Welchen Port freigeben?

Spiel/Anwendung	TCP	UDP
Age of Empires 3	80, 300	2300-2310
Battlefield 2	80, 4711, 29900-29901, 1024-1124	1024-1124, 1500-4999, 27900, 28910, 16567, 55123-55125
Bittorent	6881-6889	-
Call of Duty	28960	20500, 20510, 28960
Counter-Strike/ Half-Life 2/Steam	27020-27039	1200, 27000-27015
Doom 3	27666	27666
Dungeon Siege 1/2	-	2300-2400, 6073
Edonkey/Emule	4661-4662	4665-4672
Far Cry (dt.)	49001-49002	49001-49002, 49124
FTP-Server	21	-
GameSpy Arcade	2300-2400	2300-2400
HTTP-Server	80	-
Kazaa Lite	1214	1214
MSN Messenger	1863, 6891-6900, 6901	6901
Teamspeak	14534, 51234	8767
UT 2004 (dt.)	7777-7788, 27900, 42292	7777-7788, 27900, 42292

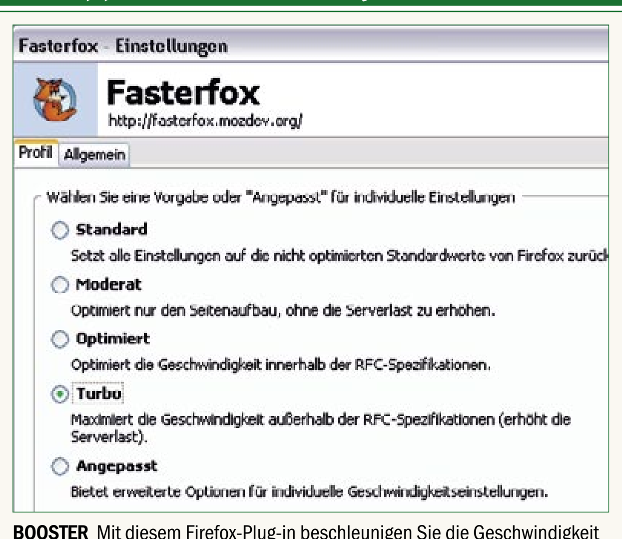
FREIGABE Unsere Tabelle verrät Ihnen, welche Ports Sie freigeben müssen, damit es mit einem Router keine Probleme gibt (siehe dazu auch www.portforward.com).

Tipp 30: Downloads bei max. Upload



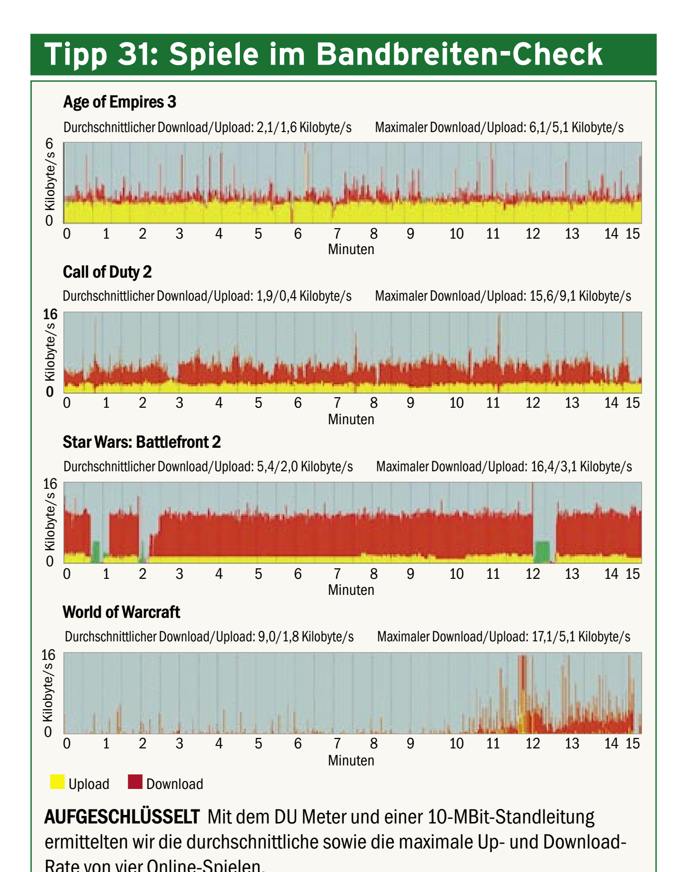
HOCHLADEN Selbst wenn die Upload-Leitung voll beansprucht wird, sind Downloads mit dem Cfos-Treiber bei voller Geschwindigkeit kein Problem. Settings: Nefkom Maxi-DSL, 6.000 kBit Download, 512 kBit/s Upload.

zu Tipp 27: Firefox-Plug-In Fasterfox



BOOSTER Mit diesem Firefox-Plug-in beschleunigen Sie die Geschwindigkeit beim Surfen mit Firefox spürbar. Hier können Sie sich ein Performance-Profil aussuchen oder benutzerdefinierte Einstellungen vornehmen.

Tipp 31: Spiele im Bandbreiten-Check



AUFGESCHLÜSSELT Mit dem DU Meter und einer 10-MBit-Standleitung ermittelten wir die durchschnittliche sowie die maximale Up- und Download-Rate von vier Online-Spielen.

Tipp 32: Spiele-Check

Kein Upload/Download

DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
SW: Battlefront 2			

Mit Upload

DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
SW: Battlefront 2			

Mit Download

DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
SW: Battlefront 2			

Volle Auslastung durch Up-/Download

DSL-Treiber	XP-Treiber	Cfos Speed*	Raspppoe
World of Warcraft			
Age of Empires 3			
Call of Duty 2			
Battlefield 2			
SW: Battlefront 2			

■ Sehr guter Ping-Wert (< 50 ms) ■ Guter Ping-Wert (50-90 ms) ■ Durchschnittlicher Ping-Wert (> 90 ms)

Settings:
Nefkom Maxi-DSL, 6.000 kBit Download, 512 kBit/s Upload + Fastpath
* Mit aktiviertem Traffic-Shaping

Download sowie das aufkommende Traffic-Volumen überwachen. Auch die Onlinezeit wird mitgestoppt. Weiterhin kann das Programm Ihr Betriebssystem in Sachen Datendurchsatz optimieren. Interessant ist auch ein Funktionstest, der Ihren Internetzugang überprüft und ein ausführliches Protokoll erstellt. Zum Download gelangen Sie, wenn Sie in der Suchleiste unter www.t-com.de/dsl das Wort „Speedmanager" eingeben. Für den Betrieb der Software ist ein T-DSL-Anschluss nicht zwingend erforderlich.

Tipp 33: Höhere Performance mit Spieleserver

Wenn Sie mit Ihren Freunden beispielsweise **Counter-Strike Source** spielen, können Sie natürlich selbst einen Server erstellen. Doch gerade wenn sich mehrere Spieler eingeklinkt haben, leidet bei einem privaten Gameserver oftmals die Performance, vor allem, wenn der Server gleichzeitig als Spiele-Maschine in Benutzung ist. Es gibt eine Vielzahl von Gameserver-Anbietern wie www.XG1.de oder www.4netplayers.de. Unter www.gameservercheck.de erfahren Sie, welche Anbieter im Rennen sind – informieren Sie sich ganz bequem und vergleichen Sie Preise und Angebote.

Tipp 34: Die nervige WLAN-Verbindungsmeldung deaktivieren

Wenn Sie für die Internetverbindung ein WLAN verwenden, erscheint nach dem Startvorgang von Windows jedes Mal die Meldung, dass eine Verbindung hergestellt wurde. Diesen nervigen Hinweis können Sie abschalten. Mit einem Doppelklick auf das Symbol für das Drahtlosnetzwerk öffnen Sie ein neues Fenster. Klicken Sie auf „Eigenschaften" und entfernen Sie den Haken unter „Symbol bei Verbindung im Infobereich anzeigen".

WICHTIGE INTERNET-TOOLS

Tipp 35: LAN-Verbindung über das Internet

Mit dem Tool Hamachi (zum Download unter http://hamachi.cc) lässt sich über das Internet eine lokale Netzwerkverbindung emulieren. Der Computer verhält sich dabei wie in einem internen LAN. Spiele, die lediglich über LAN-Support verfügen, können Sie somit auch über das Internet mit Ihren Freunden spielen. Eine Datei- und Druckerfreigabe ist ebenfalls kein Problem. Die Benutzeroberfläche mit integriertem Chat-Programm ist ähnlich aufgebaut wie ICQ. Die Bedienung ist dementsprechend selbsterklärend.

Tipp 36: IMAP

Einige Provider wie Web.de unterstützen IMAP. Im Gegensatz zum POP3-Protokoll werden dabei Nachrichten nicht auf den lokalen Rechner übertragen. Damit ist IMAP ideal für Anwender, die beispielsweise E-Mails zu Hause und im Büro abrufen. So können Sie von jedem PC aus den gleichen Posteingang zugreifen. Die Einrichtung eines IMAP-Kontos ist so zu handhaben wie bei einem POP3-Postfach. Bei der Einrichtung im E-Mail-Programm wählen Sie statt POP3 lediglich IMAP.

Tipp 37: Mit Xfire schnell in Online-Spiele einloggen

Xfire (http://de.xfire.com) ist mehr als ein herkömmlicher Instant-Messenger. Sie können mit dem Programm sogar chatten, während Sie sich in einem Spiel befinden, da ein spezielles Fenster eingeblendet ist. Zudem erkennt das Tool, welche Spiele Ihre Freunde gerade zocken. Wenn Sie nun mitspielen möchten, reicht bei vielen Spielen ein Mausklick, um mit dem Spiele-Server verbunden zu werden – ähnlich wie bei der „Freunde"-Funktion von Valves Steam-Plattform.

Tipp 38: Kostenlose Festnetzgespräche

Der interessante Telefondienstleister www.jajah.de wird von Sat.1 unterstützt und bietet Gratisgespräche innerhalb von ganz Deutschland im Festnetz an. Nachdem Sie die Webseite aufgerufen haben, geben Sie lediglich Ihre und die Telefonnummer Ihres Gesprächspartners ein. Anschließend klingelt bei beiden Teilnehmern das Telefon und eine Verbindung kommt beim Abheben zustande. Gespräche ins Mobilnetz sind dagegen mit Kosten verbunden.

Tipp 39: Werbung beim Surfen unterbinden

Mit dem Add-on Adblock Plus für Firefox werden Werbebanner von Webseiten entfernt. Dadurch erhöhen Sie nicht nur den Surfkomfort, sondern auch die Ladezeiten von Webseiten. Adblock Plus erhalten Sie unter www.pcgames.de

EXTRATIPPS

Tipp 40: Einwahltools für ISDN/Modem

Wenn Sie per Modem oder ISDN surfen, empfehlen wir Ihnen die Einwahltools Discountsurfer (www.teltarif.de/discountsurfer) oder den Smart Surfer (www.smartsurfer.web.de). Diese beiden Programme konfigurieren automatisch die Internetverbindung. Sie müssen zuvor lediglich den Modem- beziehungsweise den ISDN-Treiber installieren. Zudem surfen Sie mit diesen Einwahltools immer günstig, da die preiswertesten Call-by-Call-Tarife übermittelt werden und je nach Wochentag oder Uhrzeit der günstigste Anbieter wählbar ist.

Tipp 41: Windows XP dank ICS als Router einsetzen

Mit der Internetverbindungsfreigabe (ICS) von Windows XP können Sie mit mehreren Rechnern gleichzeitig im Internet surfen, sofern sich alle PCs in einem gemeinsamen Netzwerk befinden. Dabei muss der Rechner mit der Internetverbindung stets eingeschaltet sein. Für Modem- und ISDN-Anwender ist ICS eine gute Sache, DSL-Usern empfehlen wir jedoch einen DSL-Router. Um ICS zu aktivieren, klicken Sie auf die DFÜ-Verbindung, mit der Sie einen Anschluss ins Internet herstellen. Klicken Sie dort auf „Eigenschaften" und wählen Sie die Registerkarte „Erweitert" an. Dort setzen Sie einen Haken vor „Anderen Benutzern im Netzwerk gestatten …" Bei den Client-Rechnern vergeben Sie nun für das TCP/IP-Protokoll eine feste IP und geben die IP des Servers unter „Bevorzugter DNS-Server" ein. Unter „Systemsteuerung" – „Internetoptionen" – „Verbindungen" wählen Sie nun noch „Keine Verbindung wählen" und klicken auf „LAN-Einstellungen". Dort entfernen Sie den Haken vor der „Automatische Suche der Einstellungen".

Tipp 42: Spam loswerden

Viele E-Mail-Provider bieten inzwischen für das Postfach einen sinnvollen Spam-Schutz an. Aber nicht immer ist ein derartiger Service gratis. Nutzer von Outlook können hingegen den Junk-E-Mail-Filter nutzen, der einen bedeutenden Teil der Werbemails erkennt. Dennoch kann es sich lohnen, eine neue, „unverbrauchte" E-Mail-Adresse zu registrieren. Danach sollten Sie aber unbedingt darauf achten, dass Sie diese E-Mail-Adresse ausschließlich bei seriösen Internet-Angeboten angeben und eventuell sicherheitshalber stets eine Zweitadresse zur Verfügung haben.

Tipp 43: Kommunikation bei Online-Spielen nutzen

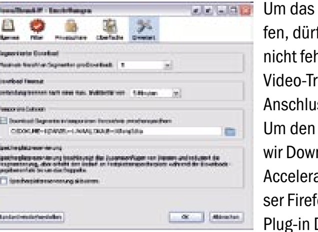
Eine Kommunikation bei Online-Spielen ermöglicht nicht nur einen taktischen Vorteil gegenüber dem Kontrahenten – gerade bei Clanwars oder Spieler-gegen-Spieler-Schlachten – sondern trägt auch wesentlich zum Spielspaß bei. Skype (www.skype.com) bietet im Vergleich zu Teamspeak (www.goteamspeak.com) eine deutlich bessere Sprachqualität und eine sehr einfache Bedienung. Dafür ist bei Teamspeak eine Kommunikation mit sehr vielen Teilnehmern möglich. Zudem wird die Internetbandbreite bei Teamspeak nicht so stark belastet wie bei Gesprächen per Skype.

Tipp 44: Fehlerdiagnose mit T-DSL Supportcenter

Wenn Sie beispielsweise nicht mehr ins Internet gelangen oder keine E-Mails mehr abrufen können, hilft Ihnen das Supportcenter, den Fehler zu finden und zu beseitigen. Das T-DSL-Supportcenter ist auf Ihrem System allerdings nicht installierbar, wenn Sie bereits den neuen Internet Explorer 7 verwenden. T-Com arbeitet derzeit noch an einer Unterstützung für die neue Version vom Microsoft-Browser. Ein Download ist unter www.pcgames.de möglich. (dw)

DSL-Bandbreite richtig ausschöpfen

Tipp 45: Downloads



Um das Potenzial von DSL voll auszuschöpfen, dürfen natürlich große Downloads nicht fehlen. Spiele-Demos, Treiber oder Video-Trailer – ohne einen schnellen DSL-Anschluss sind diese Downloads eine Qual. Um den Download zu optimieren, empfehlen wir Download-Manager wie den Download Accelerator Plus. Wer mit dem Mozilla-Browser Firefox im Internet surft, sollte sich das Plug-in Down Them All nicht entgehen lassen.

www.speedbit.com | https://addons.mozilla.org/firefox/201

Tipp 46: Online-Gaming



DSL ist ideal geeignet, um online gegen andere Teilnehmer zu spielen. Die meisten Provider unterstützen Fastpath, sodass mit einer DSL-Leitung ein sehr niedriger Ping möglich ist. Wer bei Online-Spielen mit seinen Freunden chatten möchte, kommt um das Tool Xfire nicht herum. Außerdem erkennt das Programm, mit welchem Spiel Ihre Freunde gerade online beschäftigt sind und auf welchem Server sie sich befinden.

http://de.xfire.com

Tipp 47: Webradio



Dank Webradio haben Sie eine riesige Auswahl an Sendern. Im Gegensatz zu den klassischen Radiosendern kommt es bei vielen Webradio-Stationen nicht zu störenden Werbepausen. Webradio hören Sie mit Playern wie Winamp. Das Portal Shoutcast von den Winamp-Entwicklern bietet eine riesige Auswahl von Sendern. Dabei sind die Radiostationen nach Musikrichtung oder Sendequalität sortierbar.

www.winamp.com | www.shoutcast.com

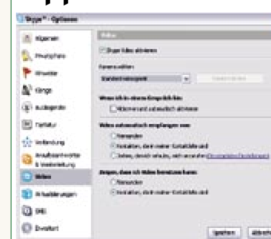
Tipp 48: Voice over IP



Bei Voice over IP telefonieren Sie über Ihre DSL-Leitung. Viele Provider bieten zusammen mit der Internet-Flatrate auch eine VoIP-Telefonflatrate an (siehe dazu auch den Artikel „DSL-Anbieter im Test" in dieser Ausgabe). Um Voice over IP nutzen zu können, benötigen Sie beispielsweise einen VoIP-fähigen Router wie die Fritz!Box Fon WLAN 7170. An diesem Gerät können Sie auch Telefone mit herkömmlichem Anschluss (analog) betreiben.

www.avm.de

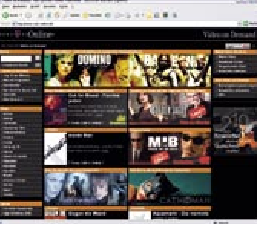
Tipp 49: Videotelefonie



Die Verbreitung von Webcams nimmt stetig zu und somit liegt auch die Videotelefonie voll im Trend. So können Sie sich von PC zu PC mit einem anderen Teilnehmer unterhalten (Voraussetzung: eine Webcam pro Computer). Neben Skype wird die Videotelefonie unter anderem vom Windows Live Messenger, dem AOL Instant Messenger und dem Yahoo Messenger unterstützt. Kosten entstehen bei dieser Variante der Kommunikation nicht.

www.skype.com | http://messenger.msn.de, www.aol.de/AIM | http://de.messenger.yahoo.com

Tipp 50: Video on Demand



DSL 6000 oder DSL 16000 sind wie geschaffen, um Filme per Stream auf den PC zu laden. Im Internet gibt es einige Video-on-Demand-Portale, die gegen eine Gebühr Filme zur Verfügung stellen. Der Dienst von T-Online ist nur eigenen Kunden vorbehalten, während das Angebot von Arcor allen Anwendern zur Verfügung steht. Mit einer speziellen Set-Top-Box zaubern Maxdome-Kunden Filme auch auf den Fernseher.

www.vod.t-online.de | www.maxdome.de | www.one4movie.de | www.arcor.de/vod



www.closeup.de

Deine Nr.1 für Film- & Musik-Merchandise europaweit!

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE

WIR BESCHENKEN DICH!

Schnappe Dir das **POKER HANDHELD COMPUTERSPIEL**
Poker, Blackjack, Baccarat, Slot-machine & Würfelspiele in einem Gerät!
Das Taschencasino für die Hosentasche!
Inkl. 2 x AAA Batterien.
1,6x5x7,7 cm

Schon ab einem Bestellwert von 20,- € schenken wir dir das coole POKER - COMPUTERSPIEL!

POKER-SET IM ALUKOFFER
Enthalten sind 300 Chips (11,5 g), 5 Würfel und 2x Spielkarten (je 52 Stk.) Chips: ø 4 cm
Dieses Edel-Set bringt dir die "Mutter aller Spiele" in einem robusten Alu-Koffer.
Z-831.770
€ 29,90

KARTENMISCHER
Automatik Kartenmischer für 2 Pokerdecks
Größe: 9x9x20 cm
Ohne Batterien
Benötigt werden 4x AA.
Z-832.275
€ 8,99

GLEICH MITBESTELLEN!
4x BATTERIE AA / LR6
Mignon (Alkaline GP 15 G)
Z-998.000 je € 0,49

HELSINKI: HARDCORE STRIPTEASE
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL
T-872.30
€ 16,90

BLACK JACK UND NUTTEN
T-Shirt, schwarz
dreifarbiger Druck,
Grössen: M, L, XL, XXL
T-834.25
€ 14,90

DETAIL: DAS KLEINE POKER-ABC

POKER ABC
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-863.85
€ 14,90

BAD GUYS
Bender
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL
T-848.90
€ 18,90

ICH BIN SCHIZOPHREN
T-Shirt, blau
T-793.56 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL
Backprint: ICH AUCH

GLOBAL WARMING ROCKS
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-872.60
€ 16,90

TROLL IM WACHSTUM
T-shirt, schwarz
T-853.20 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

THE GODFATHERS
Tribut an 4 Urväter des Videogames.
Exklusiv für die wahren Kenner der Game-Szene:
Grössen: M, L, XL
T-870.55
€ 19,90

COUNTER STRIKE
HOCHWERTIGES STICK-LOGO!

COUNTER-STRIKE
T-Shirt, blau
Grössen: M, L, XL
T-863.45
€ 19,90

Backprint: Wenn Sie mich rennen sehen, bleiben Sie dicht hinter mir!

BOMBENSPEZIALIST
T-Shirt, navy
Grössen: M, L, XL
T-759.50 / € 13,90
Girlie-Shirt, navy,
Grössen: S, M, L
T-826.02 / € 14,90

EVOLUTION
T-Shirt, schwarz,
Something, somewhere went terribly wrong
Grössen: M, L, XL, XXL
T-859.40
€ 14,90

COOLNESS + 25
T-Shirt, schwarz, Frontprint
Grössen: M, L, XL, XXL
T-842.10 / € 16,90

BÄM
T-Shirt, braun
Fällt groß aus.
Grössen: M, L, XL, XXL
T-867.05 / € 16,90

BÄM ... DAS SHIRT ZUM KULTVIDEO!

SPRÜCHE SHIRTS!

CAUTION
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-392.66 / € 13,90

ICH BRAUCHE KEINE FRAU
T-Shirt, navy,
Grössen: M, L, XL
T-866.50 / € 13,90

ICH GEBE IMMER 100% …
T-Shirt schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-813.37 / € 13,90

BÜCK DICH FEE!
T-Shirt, schwarz,
Grössen: M, L, XL
T-871.55 / € 13,90

WAS IST GEIL …
T-Shirt, navy
Grössen: M, L, XL, XXL
T-815.66 / € 16,90

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle

POSTER



STEEZ: GIRLS KISSING
91,5x61 cm
G-835.735 / € 7,99

ROCKY BALBOA
61x91,5 cm
G-838.875 / € 6,99

PIRATES OF THE CARIBBEAN 3
68x98 cm
G-839.220 / € 6,99



BOTTOM SHELF
61x91,5 cm
G-835.595 / € 6,99

ACHTUNG, GAMING AREA!
E61x91,5 cm
G-839.170 / € 6,99



DANGEROUS LOVE
61x91,5 cm
G-834.825 / € 6,99

FREE KAZAKHSTAN
Hier du sehen schöne gelb Shirt. Du kaufen Shirt und unterstützen uns in Kampf gegen Arscheloche von Usbekistan!
Grössen: M, L, XL
T-868.40
€ 13,90

VINTAGE CAMOUFLAGE



WINDBREAKER
Jacke, Atmungsaktiv, Wind- und Wasserabweisend
• Material: 100% Nylon • Futter: 100% Polyester
• Hochschließender Brustzipper • 2 seitliche Reissverschluss-Taschen • Tunnelzüge
Grössen: M, L, XL
1. 'DESERT STORM' - T-860.20
2. 'SCHWARZ' - T-870.95
3. 'WOODLAND' - T-860.05
je € 39,90



FEUERZEUG HANDGRANATE
nachfüllbar, aus Metall
Kommt entweder in Oliv oder Camouflage!
6,5x4 cm
Z-833.090
€ 4,99



M65 JACKE 'OLIV'
Der Klassiker im angesagten washed Design,
gefütterte Winterversion
• Obermaterial und Innenfutter: 100% Baumwolle
• Wattierung: 100% Polyester
• extra starker Messing-reissverschluss & Druckknöpfe
• Kragen hochstellbar
• 4 große, aufgesetzte Taschen
Grössen: M, L, XL
1. 'WOODLAND' - T-860.25
2. 'OLIV' - T-860.30
3. 'SCHWARZ' - T-860.35
je € 59,90



KILL BILL 'PUSSY WAGON' SCHLÜSSELANHÄNGER
Film-Prop Replica aus Metall, 7x4,4cm
A-800.820 / € 6,99

PULP FICTION "BAD MOTHER FUCKER"
Brieftasche aus Ledernachbildung, bestickt!
Original US-Modell ohne Münzfach,
Kleingeld gehört in die Hosentasche!
Z-828.960
€ 16,90

SCARFACE



SCARFACE
Frisch von Tony Montana's Eingangshalle auf deinen Schreibtisch:
'The World is yours' Mini-Statue,
Größe: 12,7 cm
Z-832.615
€ 32,90



USB MISSILE LAUNCHER
'Raketenwerfer' mit Fernsteuerung, incl. Software & USB-Anschlusskabel (1,2m)
ACHTUNG ! ES WERDEN 3 x A A-BATTERIEN benötigt!
59x84 mm
Z-833.285
€ 39,90

GLEICH MITBESTELLEN!
3x BATTERIE AA / LR6
Mignon (Alkaline GP 15 G)
Z-998.000 je € 0,49

PLAYER SELECT





Actionfiguren aus Kunststoff
Größe: je ca. 17, 5 cm

GOD OF WAR: KRATOS VERSION 2
Actionfigur
H-830.200
€ 16,90

GOD OF WAR: KRATOS VERSION 1
Actionfigur
H-830.195
€ 16,90

TOMB RAIDER LARA CROFT
Actionfigur
H-830.205
€ 17,90

HITMAN
Actionfigur
H-830.210
€ 17,90

SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,14 €/Min dtms
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms
0820/203090

Bestellfax 0,14 €/Min dtms
01805/7570-105

Bitte Stichwort „X103“ angeben!

- **Ab einem Bestellwert von € 75,- versandkostenfrei!**
- **Versandkosten: BRD € 3,90 · A/CH € 5,50**
- **Zahlung per Kreditkarte, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme*** (nur BRD).

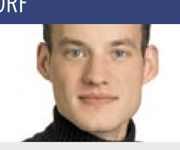
Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden.
Die Frist beginnt mit Absendung der Bestellung.
Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.
* Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00.

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern

HARDWARE

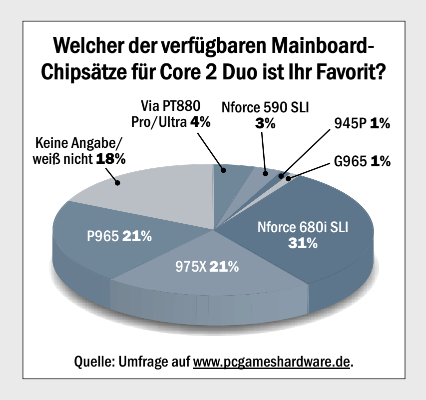
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Übertakten ist Pflicht!“

Mein erster Übertaktungsversuch liegt schon eine Weile zurück: Mit einem Leitgummi sollte man bei der alten Athlon- und Duron-Generation den Multiplikator freischalten können – sofern man es schaffte, das (winzige) Ding genau auf den L1-Brücken zu platzieren. Beim Athlon von einem guten Freund hat das funktioniert, bei meinem Duron 800 nicht. Ich hatte erst mal genug vom Übertakten. Mittlerweile ist das wesentlich komfortabler: Vor ein paar Tagen habe ich einen (Arbeits-)PC für einen Bekannten zusammengestellt – inklusive E4300. Mein Plan: Ich setze den FSB-Takt einfach von 200 auf 266 MHz – schon taktet die günstige CPU mit 2.400 statt 1.800 MHz. Dafür ist nicht mal ein teures Mainboard nötig. Spannungen muss ich auch nicht anheben. Um 33 Prozent übertaktet, läuft das System seitdem absolut stabil. Auch das günstige DDR2-667-RAM hat keine Probleme mit einem höheren Takt. So einfach war Übertakten noch nie. Ich bin sicher: Der E4300 ist dank hohem Multiplikator und massig OC-Potenzial Intels Zugeständnis an sparsame Spieler – vielen Dank!



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern“: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes

Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode“.

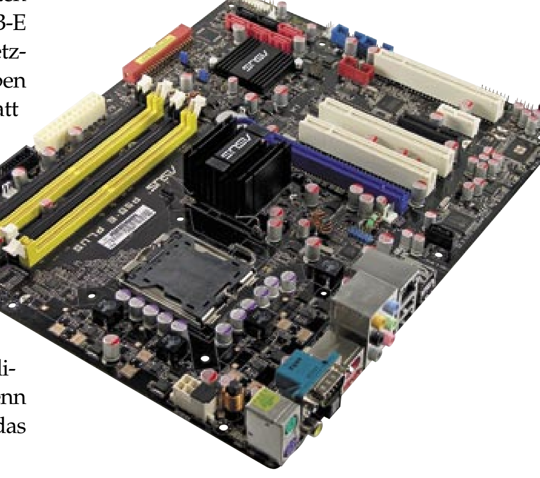
ATI R600

Alle Infos und Gerüchte zu Atis neuem Top-Modell

Auf der Cebit (15. bis 21. März in Hannover) stellt Ati vermutlich den Radeon X1950-XTX-Nachfolger mit dem Codenamen R600 vor. Genau wie die Geforce 8800 GTX unterstützt der neue Ati-Chip (wahrscheinlicher endgültiger Name: Radeon X2800 XTX) DirectX 10 und damit alle Grafik-Feinheiten von **Crysis**. Pixel- und Vertex-Shader-Einheiten sind wie beim Rivalen vereinheitlicht. Wir erwarten zudem einen Chiptakt von etwa 700 bis 800 MHz und 96 Shader-ALUs. Die 8800 GTX hat zwar 128 ALUs, diese schaffen aber nur drei statt vermutlich acht Operationen pro Takt – ein theoretischer Rechenvorteil von 3 bis 19 Prozent für die Ati-Variante. Außerdem verwendet Ati wohl eine 512 Bit breite Speicheranbindung. Für den 1 GB großen Speicher mit 1,2 GHz Takt würde das eine Bandbreite von 153,6 GB pro Sekunde bedeuten – bei der Geforce 8800 GTX sind es 86,4. Dafür sollen entsprechende Karten länger sein und mehr Strom verbrauchen. Es ist anzunehmen, dass es wieder eine günstigere Variante gibt: Die X2800 XT hat dann sicher niedrigere Taktraten und eventuell weniger Speicher. Ende April folgen günstigere Mittelklasse-Varianten.
Info: ati.amd.com/de/

ASUS P5B-E PLUS

Asus: Probleme mit Netzteilen?



„Mein Netzteil fiept!“ oder „Es pfeift!“ So berichten mehrere Leser – und geben der Asus-Platine P5B-E Plus die Schuld. In unserem Praxistest mit acht Netzteilen konnten wir nur bei einem ein deutliches Fiepen ausmachen: beim Silverstone Element mit 500 Watt (ST50EF-Plus). Das Problem war allerdings nicht auf die Asus-Platine beschränkt: Auch bei dem IN9 32X-Max von Abit (Nforce 680i SLI) fiepte das Netzteil unter Volllast mit dem Testprogramm Prime95, jedoch war das unangenehme Geräusch leiser. „Wenn das Netzteil fiept, dann hat es ein Problem und nicht die Hauptplatine“, erwiderte Asus auf unsere Anfrage. Eine Kompatibilitätsgarantie gibt es nicht. Unsere Empfehlung: Wenn Ihr PC von dem Problem betroffen ist, sollten Sie das Netzteil bei Ihrem Händler umtauschen.
Info: www.asus.de

GEFORCE 8800 GTS

Günstige Geforce 8800 GTS

Eine neue Geforce 8800 GTS soll für weniger als 300 Euro der Radeon X1950 XTX von Ati das Wasser abgraben. Die einzige Änderung im Vergleich zum bisherigen GTS-Modell: Der Speicher ist mit 320 MB nur noch halb so groß, da Nvidia bei den zehn Modulen auf halbierte Kapazität setzt. Die Taktraten von Chip und Speicher bleiben identisch, daher sind Leistungsverluste nur bei sehr hohen Auflösungen und Kantenglättungsmodi zu befürchten. Für aktuelle Spiele sind 320 MB meist ausreichend. Knapp wird es allerdings, wenn Sie Fan-Mods verwenden, etwa eines der hochauflösenden Texturpakete für **Oblivion**. Der angepeilte Preis von „unter 300 Euro“ liegt jedoch nur 15 Prozent unter einer GTS mit 640 MB.
Info: www.nvidia.de

DOMINATOR TWIN2X2048-10000C5DF

DDR2-1250-Speicher von Corsair



Neuer Taktrekord: Für die beiden 1-GB-Riegel garantiert Corsair satte 625 MHz (DDR2-1250). Bisher liefen die schnellsten Module nur mit 600 MHz. Für DDR2-1250 ist jedoch eine höhere Speicherspannung erforderlich: 2,4 Volt (Standard: 1,8 Volt). Mit im Lieferumfang: ein Klemmaufsatz mit drei kleinen Lüftern, den Sie einfach an den Speicherbänken befestigen. Er versorgt die aufwendige Lamellenkühlung zusätzlich mit kühler Luft. Als Latenzzeiten gibt Corsair 5-5-5-18 an. Der EPP-Modus für Nforce5/6-Platinen ist ebenfalls dabei. Die Module sind bereits verfügbar und kosten rund 590 Euro.
Info: www.corsairmemory.com

WOW-PAD/PIMP MY PAD

Coole Mauspads für Spieler

Für **WoW**-Fans im **Burning Crusade**-Fieber bringt Compad zwei neue Mauspads auf den Markt, die mit Motiven aus dem Spiel verziert sind. Neben der Blutelfen-Variante (im Bild) bietet der Hersteller auch ein Mauspad mit Draenei-Aufdruck an. Beide Versionen messen 30x23,5 Zentimeter. Angenehm ist die geringe Höhe von nur 1,8 Millimetern. Die **World of Warcraft**-Pads sind bereits erhältlich und kosten rund 15 Euro. Wer lieber eine individuelle Mausunterlage für sich oder seinen Clan will, kann auf www.pimp-my-pad.de eine eigene zusammenstellen. Basis ist das spieletaugliche Speed-Pad NG von Compad, auf das Sie eigene Bilder oder beliebige Schriftzüge aufdrucken lassen. Außerdem wählen Sie die Grundfarbe nach eigenem Gusto. Der Preis für solch eine Eigenkreation liegt bei etwa 25 Euro.
Info: www.compad.de | www.pimp-my-pad.de





Die PC-Games-Linkliste

Weitere Informationen zu allen Artikeln der aktuellen Ausgabe finden Sie auf unserer Webseite unter

www.pcgames.de/links

Dort erhalten Sie ein PDF-Dokument mit allen wichtigen Links zu Spiele-Webseiten, Fanseiten, Hardware-Herstellern und vieles mehr.

Erste Crysis-Benchmarks im Internet

Auf einer Webseite sind die ersten Benchmark-Ergebnisse von einer aktuellen **Crysis**-Version aufgetaucht. Angeblich wurde mit dem Programm Fraps eine fünfminütige Spielszene gemessen. Das Testsystem (Core 2 Quad QX6700, 4 GB Speicher, zwei Geforce 8800 GTX, Ageia-Physikkarte) schaffte es in 1.024x768 ohne Kantenglättung und anisotrope Filterung auf 43,9 Fps. In 1.280x1.024 waren es 36,8 Fps. Bis zur **Crysis**-Veröffentlichung rechnen wir mit deutlich niedrigeren Hardware-Anforderungen.
Info: www.crytek.com

Neue Gerüchte zur Geforce-8-Mittelklasse

Noch vor der Cebit stellt Nvidia angeblich zwei günstige Chip-Varianten der Geforce-8-Serie vor: Die Geforce 8600 GTS (G86-Chip) und die günstigere Geforce 8600 GS (G84). Unterschiede gibt es beim Takt: Während die GTS-Version mit 650/900 arbeitet, sind es bei der 8600 GS 550/700 MHz (Chip/Speicher). Wahrscheinlich hat die preiswertere Variante 64 Shader-Prozessoren, 16 Textureinheiten und zwei Rasteroperatoren (ROPs) – das wäre genau halb so viel wie bei der Geforce 8800 GTX. Der Speicher ist allerdings nur mit 128 Bit angebunden. Auf dem ersten Foto einer entsprechenden Karte erkennt man einen relativ kleinen Kühler und eine SLI-Verbindung. Ein Stromanschluss fehlt.
Info: www.nvidia.de

Preissenkung bei Intel

Bereits ab dem 22. April bietet Intel seine Core-2-Duo- und Core-2-Quad-Prozessoren um bis zu 38 Prozent günstiger an. So kostet dann beispielsweise das kleinste Modell E4300 statt 163 nur noch 113 US-Dollar. Die Preissenkung gilt auch für die älteren Pentium-D-Prozessoren. Außerdem kommen dann weitere Core-2-Duo-Modelle sowie der neue Pentium E und zwei Celeron-Modelle mit geringerem Zwischenspeicher und niedrigerem Frontside-Bus-Takt dazu.
Info: www.intel.de

Neue AMD-CPUs

Die Webseite HKEPC.com berichtet, dass AMD im zweiten Quartal zwei weitere Zweikern-Modelle mit 35 Watt Leistungsaufnahme anbieten will: Der X2 4000+ taktet mit 2,1, der X2 4200+ mit 2,2 GHz. Zum Vergleich: Aktuelle X2-Prozessoren mit Brisbane-Kern nehmen 65 Watt auf. AMD behauptet zudem, dass der kommende Quad-Core-Prozessor „Barcelona“ in den meisten Anwendungen um 40 Prozent schneller ist als Intels Vierkern-Xeon 5300 („Clovertown“).
Info: www.amd.com/de-de/



PROBLEMKIND? Das neue Windows Vista läuft zwar schon sehr stabil, hat aber seine Kinderkrankheiten noch lange nicht überstanden.

Veni, vidi, Vista!

Lohnt sich ein Umstieg auf Windows Vista? Was kann das Betriebssystem? Was bringt es für Spieler? Was ändert sich mit DX 10? PC Games gibt Antworten.

Endlich ist Vista-Time und das brandneue Microsoft-Betriebssystem mit den vielen und einschneidenden Änderungen steht in den Händlerregalen. Welche dieser Änderungen für Sie als Anwender und Spieler sinnvoll sind und welche eher zu der oft befürchteten Gängelung des Anwenders führen, erfahren Sie hier.

Versionswirrwarr

Der Nutzer hat die Wahl zwischen 32 oder 64 Bit sowie zwischen fünf Ausstattungsvarianten. Die Technik ist für alle 32- beziehungsweise 64-Bit-Versionen gleich, lediglich die Liste der Eigenschaften fällt unterschiedlich lang aus – in Sachen Spielekompatibilität unterscheiden sich die Ausstattungsvarianten nicht. Auch die kleinste hierzulande angebotene Version Home Basic verfügt über D3D10-Unterstützung, kommt allerdings ohne die Aero Glass genannte 3D-Desktop-Oberfläche daher. Die bestausgestattete Variante namens Ultimate hat als wichtigste Merkmale gegenüber der Home Premium zusätzliche Funktionen für Back-up und Datensicherheit beziehungsweise -sicherung. Mit an Bord sind die Schattenkopie zur Sicherung der Systemdateien im Hintergrund, das Back-up-Programm, Dateisystem-Verschlüsselung (EFS) und Bitlocker (Laufwerkverschlüsselung). Das zuletzt Genannte nutzt optional einen TPM-Chip (Trusted-Platform-Module) und ist das einzige Sicherheits-Feature, das der Business-Edition fehlt. Im Geschäftsbereich ist Bitlocker nur in der Enterprise-Edition enthalten. Ansonsten verzichten Großkunden auf Multimedia-Features wie das Media Center und den Movie Maker. Fax- und Scan-Dienste, Domänenunterstützung und IIS-Webserver sparte Microsoft bei beiden Home-Versionen ein. Kurzfristig sind die 32-Bit-Versionen für den Endanwender interessanter, da die Treiberversorgung deutlich besser ist und 64 Bit nur bei wenigen angepassten Programmen Vorteile bringt, etwa bei Dateipackern wie 7-Zip. Auch ist es vermutlich sehr umständlich, sogenannte Mod-Treiber unter Vista x64 zu benutzen, da das Betriebssystem ein digitales Zertifikat voraussetzt, um den Treiber überhaupt einzubinden. Diese können Sie allerdings bei jedem Systemstart individuell per „F8“ – „Erzwingen der Treibersignatur deaktivieren“ übergehen. Wenn sich jedoch 4 und mehr Gigabyte Arbeitsspeicher ab dem Jahr 2008 durchsetzen, sind Sie mit der 64-Bit-Version besser bedient. Da sich bis dahin auch vermutlich die Treiber- und Anwendungsoptimierung verbessert haben, sind langfristig planende Anwender mit der 64-Bit-Version im Vorteil.

Upgrade-Möglichkeiten

Wie inzwischen bekannt wurde, liefert Microsoft lediglich die Ultimate-Variante komplett mit 32- und 64-Bit-Version aus – auf der sicheren Seite sind Sie also nur mit dem Premium-Produkt. Käufer der anderen Versionen können sich die jeweils fehlende Bit-Variante für voraussichtlich 10 Euro nachbestellen. Haben Sie jedoch die rund zwei Drittel günstigere System-Builder-Version erworben, sind Sie auf das jeweils gekaufte Produkt festgelegt – hier sind keine Upgrade-Möglichkeiten vorgesehen. Zudem fehlen die kostenlose Unterstützung durch die Microsoft-Kundencenter und eine gedruckte Version des Handbuches. Die Spekulation, dass sich eine System-Builder-Version nur begrenzt oft aktivieren lässt, dürfte nach deutschem Recht hinfällig sein. Zum Erwerb der im Vergleich zur Voll- ebenfalls vergünstigten Update-Version sind nach aktuellem Stand der Dinge alle Anwender von Windows 2000 und XP berechtigt – die Minderheit, die noch Windows 9x einsetzt, schaut in die Röhre. Beim Update sind mehrere Möglichkeiten vorgesehen. Sie können Ihre alte Installation samt Programmeinstellungen übernehmen – das funktioniert aber nur in begrenztem Rahmen und ist davon abhängig, von welcher Alt-Version Sie auf welche Vista-Version umsteigen wollen. Die Tabelle „Direct Upgrade“ (rechts) gibt Auskunft. Ansonsten installieren Sie neu und richten auch all Ihre Programme frisch ein. Besitzen Sie dagegen bereits ein installiertes Vista-System und wollen auf eine höherwertige Version aufrüsten (zum Beispiel von Home Basic auf Ultimate), bietet Microsoft das sogenannte Anytime Upgrade an. Dabei erwerben Sie online eine neue Lizenz bei einem der vielen Anbieter und wandeln Ihr Vista um.

Kompatibilität

Die dringendste Anwenderfrage ist die nach einem funktionierenden Virenscanner. Zeigten sich die Hersteller bis vor kurzem noch unvorbereitet, gibt es nun Entwarnung. Neben dem bereits erhältlichen kostenlosen Scanner von Avast sichern alle namhaften Hersteller Vista-Kompatibilität per Patch zu. Symantec und Kaspersky befinden sich mit ihren Produkten allerdings noch in der Beta-Phase. Ob sich die jeweils vorhandene Lizenz auch auf das Update zu Vista erstreckt, hängt vom Hersteller ab. Eine Kompatibilitätsliste verschiedener Hard- und Software-Produkte können Sie im Internet abrufen. Den Link finden Sie auf unserer Webseite.

Treiber

Mehr und mehr Hersteller bieten mittlerweile eigene Treiber zusätzlich zu den in Vista integrierten an. Eine Aktualisierung der Grafik- und Soundkartentreiber findet kontinuierlich statt. Am 29. Januar hat beispielsweise Ati die 7.1-Version des Catalyst-Treibers für Vista (32 und 64 Bit) veröffentlicht. Die Variante verfügt über fast das komplette Eigenschaften-Set des Windows-XP-Pendants und bietet eine ansehnliche Leistungssteigerung. Von Nvidia gibt es seit Anfang Februar einen Beta-Forceware-Treiber in Version 100.59, der alle Geforce6/7/8 unterstützt. Der Treiber weist noch Lücken in der Funktionalität auf und ist in Sachen Multichip-Leistung in einigen Fällen noch hinter dem Optimierungsstand der XP-Treiber, bietet aber DirectX-10-Unterstützung für die Geforce8.

3D-Sound

Die Aufregung war groß, als bekannt wurde, dass Creatives EAX für Raumklangeffekte unter Vista nicht verfügbar sein würde. Die angekündigte Behelfslösung namens „Alchemy“ ist mittlerweile angelandet und kann auf unserer Homepage heruntergeladen werden. Das Programm bietet eine Hardware-unterstützte Umsetzung der 3D-Soundaufrufe über die auch in Vista nutzbare Schnittstelle Open AL für Surround-Sound und Hardware-Beschleunigung. Nutzt ein Spiel diese Schnittstelle, sind die Effekte bereits aktiv – hier brauchen Sie das Alchemy-Paket nicht, das nur für Besitzer von X-Fi-Karten (außer X-Fi Extreme Audio) erhältlich ist. Audigy-Kunden sollen bei entsprechender Nachfrage eventuell noch bedient werden. Zudem ist ein neuer Beta-Treiber für Audigy und X-Fi verfügbar. Dessen Funktionsumfang ist allerdings noch nicht auf dem Niveau der XP-Treiber. So fehlt aktuell zum Beispiel die Unterstützung für Audio-DVDs.

DRM

Ein viel diskutiertes Thema ist, wie Microsoft das DRM (Digital Rights Management = digitale Verwaltung von Urheberrechten) um- und durchsetzt. Grundsätzlich ist der Branchenriese gezwungen, zum Beispiel den Kopierschutz HDCP einzubinden, da dieser zwingend für eine Wiedergabe von entsprechend geschützten HD-Videos (hochauflösende Videos) nötig ist. Aktiv soll dabei aber jeweils nur die Komponente sein, die die Anwendung unbedingt erfordert. Ebenso will man mit Einschränkungen wie dem deaktivierten S/PDIF-Anschluss (Sony/Philips-Digital-Schnittstelle) oder der Beschränkung auf DVD-Auflösung (720x576 Pixel) verfahren. Diese Einschränkungen betreffen nur den geschützten Inhalt. Sie hängen in Art und Umfang davon ab, was der Rechte-Inhaber einfordert. Die Rechteverwaltung kostet überdies einiges an zusätzlicher

Wechsel ohne Neuinstallation?

	Home Basic	Home Premium	Business	Ultimate
XP Professional	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig	Direktes Upgrade möglich	Direktes Upgrade möglich
XP Home	Direktes Upgrade möglich	Direktes Upgrade möglich	Direktes Upgrade möglich	Direktes Upgrade möglich
XP Media Center	Neuinstallation nötig	Direktes Upgrade möglich	Neuinstallation nötig	Direktes Upgrade möglich
XP Tablet PC	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig	Direktes Upgrade möglich	Direktes Upgrade möglich
XP Professional x64	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig
WIN 2000	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig	Neuinstallation nötig

■ Direktes Upgrade möglich ■ Neuinstallation nötig

Wichtige Fragen zu Windows Vista

1. Gibt es bereits Lösungen für bisher bekannte Fehler?
Ein erstes Service Pack ist offenbar bereits in Planung. Auf der Webseite www.vistasp1.net können Sie sich über die darin enthaltenen Fehlerbehebungen auf dem Laufenden halten. Ein heißer Tipp: Besitzen Sie ein optisches SATA-Laufwerk, das nach dem Vista-Start nicht erkannt wird, aktivieren Sie im Mainboard-BIOS die PATA-Emulation für das Laufwerk.

2. Vista ist mir zu bunt. Gibt es eine Möglichkeit, die Minimal-Oberfläche von Windows 2000 zu aktivieren?
Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Vista-Startknopf und wählen Sie unter „Eigenschaften“ die klassische Ansicht. Mit der Funktion „Anpassen“ richten Sie sie nach Ihrem Geschmack aus. Um die Oberflächeneffekte abzuschalten, rufen Sie die Systemsteuerung auf, wechseln auf die klassische Ansicht und klicken doppelt auf „System“. Rufen Sie die „Erweiterte Systemeinstellungen“ auf und wählen Sie dort im Reiter „Erweitert“ den Punkt „Leistung“ – „Anpassen“. Klicken Sie für die Minimal-Oberfläche auf „Für optimale Leistung anpassen“.

3. Was wurde aus WinFS?
„Windows File Store“ – als Nachfolger des alternden Dateisystems NTFS ursprünglich als eines der wichtigsten Merkmale von Vista gehandelt – erwies sich für die Umsetzung als zu kompliziert, um es noch in die finale Vista-Version zu integrieren. Der auf Vista basierende Longhorn-Server und ein späteres Service Pack nach dem bereits angekündigten könnten WinFS jedoch nachliefern.

4. Klappt das BIOS-Update auch unter Vista?
Ja. Wie uns Platinen-Hersteller auf Anfrage mitteilten, sei in Kürze mit entsprechenden Updates der Hilfsprogramme zu rechnen. Gigabytes „@BIOS“ beherrscht diese Eigenschaft bereits.

5. Funktioniert das Diskettenlaufwerk noch unter Vista?
Hier ebenfalls ein kräftiges „Ja“ – warum sollte das Gerät auch den Betrieb einstellen?

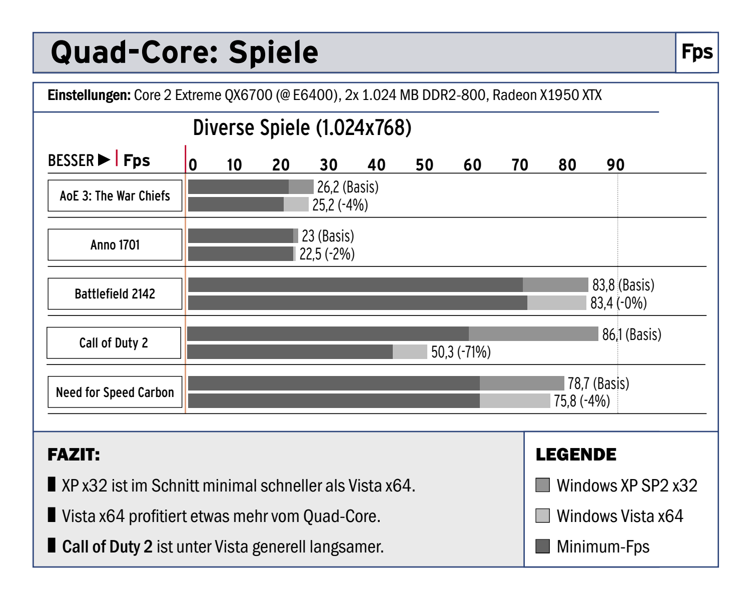
6. Kann ich Windows Vista parallel zu XP installieren?
Bei der Installation werden Sie gefragt, ob Sie eine Parallelinstallation wünschen. Insofern ist das kein Problem, Sie dürfen die beiden Windows-Versionen nur nicht in derselben Festplattenpartition einrichten.

7. Gibt es Leistungsunterschiede zwischen den Vista-Versionen?
Höchstens die Aero-Oberfläche kann bei schwachen Systemen einige wenige Prozente Arbeitsflächen-Leistung kosten. Die Spieleleistung bleibt unbeeinträchtigt. Wenn Sie unsicher sind, schalten Sie Aero Glass einfach mithilfe der Tipps aus diesem Kasten ab (siehe Frage 2).

Welche Hardware benötige ich für Vista?

Komponente	Minimal	PC-Games-Empfehlung
Prozessor	800 Megahertz	2 Gigahertz Dual-Core-CPU
Arbeitsspeicher	512 Megabyte	2 Gigabyte
Grafikkarte	32 Megabyte Videospeicher	Geforce-8- oder X19x0-Reihe

Die Empfehlungen in dieser Tabelle gelten für ein Spielesystem. Nach ausführlichen Vista-Benchmarks mit Dual-Core-Prozessor raten wir, auf die Kraft der zwei Kerne nicht zu verzichten. Als optimale Ergänzung empfehlen wir zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Die ideale Grafikkarte für Windows Vista ist entweder eine D3D10-fähige Geforce8-Karte (Nvidia) oder Atis günstige X1950 Pro und höher.



EAX unter Windows Vista

Spiele mit EAX-3D-Sound-Effekten und passenden Soundkarten sind durchaus verbreitet. Die Neuerungen in der Audioabteilung von Vista verhindern aber, dass zum Beispiel EAX-Effekte abgespielt werden. Zwei Lösungen gibt es: Entweder ein Spiel nutzt direkt die Open-AL-Schnittstelle, wie etwa **Quake 4 (dt.)** oder **Battlefield 2142**, oder EAX-Funktionen sind per Open-AL-Wrapper emulierbar. Creative hat für seine X-Fi-Karten zu diesem Zweck eine erste Version des Alchemy-Wrappers veröffentlicht. Er unterstützt von Haus aus einige bekannte Spiele, mit etwas Feintuning lassen sich auch andere Titel einbinden. Noch ist unsicher, ob ältere Audigy-Karten (explizit erwähnt auf der Alchemy-Seite sind Audigy 2 und Audigy 4) ebenfalls künftig unterstützt werden.

Ein erster Test mit **Call of Duty 2** ergab, dass EAX-Effekte per Open-AL-Wrapper tatsächlich funktionieren. In Benchmarks ließ sich allerdings nicht nachweisen, wie viel Leistung diese Emulation kostet. Außerdem ist es schwierig zu beurteilen, ob wirklich alle 3D-Sound-Effekte korrekt abgebildet werden. Wichtige Infomationen zu den alternativen Treiber liefert diese noch ungeprüfte Liste von Creative. Sie zählt auf, welche EAX-Spiele vom Open-AL-Wrapper unter Vista profitieren sollen:

Battle for Middle Earth 2	Neverwinter Nights
Call of Duty	Neverwinter Nights 2
Call of Duty 2	No One Lives Forever 2
Diablo 2	Rome: Total War
Everquest 2	Serious Sam: Second Encounter
F.E.A.R.	Star Wars Empire at War
Full Spectrum Warrior	Thief: Deadly Shadows
GTA San Andreas	Titan Quest
Guild Wars	Tomb Raider: Angel of Darkness
Hitman: Blood Money	Tron 2
Max Payne 2	Warcraft 3
Medieval 2: Total War	World of Warcraft



WORLD OF WARCRAFT Laut Creative soll der Open-AL-Wrapper die EAX-Effekte von **World of Warcraft** unter Vista auf einer X-Fi-Karte zum Leben erwecken.

Prozessorrechenzeit, stellt aber im Vergleich zur Wiedergabe eines HD-Videos den Rechner vor keine größeren Probleme. Unsere Probe aufs Exempel ging allerdings prompt auf. Von einer per Media-Player gerippten CD ließ sich nur auf dem Originalrechner eine weitere Audio-CD anfertigen. Ein anderes System gab dagegen lediglich die Audio-Dateien wieder.

Vista für Spieler

Die Spielekompatibilität ist aktuell noch ein zweischneidiges Schwert. Viele Titel laufen bereits ähnlich gut wie unter Window XP, andere hingegen kämpfen noch gegen Treibertücken. Aktuelles Beispiel ist **Need for Speed Carbon**. Das Rennspiel startet unter Vista nur dann, wenn Sie den Ordner „Movies" umbenennen, sodass die Intro-Videos beim Spielstart nicht mehr geladen werden. Vor allem bei unseren Spiele-Benchmarks mit 64-Bit-Vista-Version stellten wir fest, dass viele Titel noch nicht auf Anhieb fehlerfrei spielbar sind. Eine weitere Neuerung ist die DirectX-10-API, für die eine Grafikkarte mit Shader-Modell 4 nötig ist, und die einige Titel für eine optimal Optik nutzen. Mehr Einzelheiten dazu erfahren Sie weiter unten im Abschnitt „DirectX 10: die neue Grafikschnittstelle im Detail".

Mehrkern-Optimierung und 64-Bit im Spiele-Test

Sie sind überall: In nahezu jedem heutzutage erhältlichen Komplett-PC werkelt ein Dual-Core-Prozessor. Das Paradoxe: Spiele, die unter Windows XP 20 oder mehr Prozent von Zweikern-CPUs profitieren, lassen sich noch immer an zwei Händen abzählen. Zwar sind die aktuellen Grafiktreiber von Ati und Nvidia mittlerweile in der Lage, von sich aus für kleinere Performance-Steigerungen zu sorgen, doch liegen sie stets weit unter dem, was eine konsequent auf Multi-Threading ausgelegte Spiel-Engine schaffen könnte. Mit dem runderneuerten Treibermodell von Windows Vista könnte sich das ändern, denn damit hält eine automatische „Dual-Threading-Optimierung" Einzug. Sie veranlasst, dass die Direct3D-Runtime bei Bedarf einen zweiten Thread erstellt, der alle Aufrufe des Treibers auf den zweiten Kern auslagert, wodurch Rechenleistung auf dem ersten frei wird. Aus diesem Grund haben wir für Sie mit aktuellen Titeln per Benchmark ermittelt, ob sich die 64-Bit-Version von Vista in puncto Spieleleistung von Windows XP x32 absetzen kann. Um weiterhin zu klären, wo sich 64 Bit allein auswirkt, haben wir zusätzlich auch Vista-x32-Werte integriert.

Analyse Teil eins: Spiele mit 1.024x768

Generell kann man festhalten, dass unsere Testspiele mit Vista x64 im Schnitt nur etwa 5 Prozent langsamer sind als mit Windows XP x32 – interessanterweise aber nur bei Nutzung eines Dual-Core-Prozessors. Vergleicht man die Werte mit XP x32, so offenbaren unsere Spiele-Benchmarks große Defizite beim Einkern-Prozessor: **Need for Speed Carbon** verzeichnet hier als negativer Spitzenreiter einen 47-prozentigen Einbruch der Frameraten, gefolgt von **Age of Empires 3: The War Chiefs** mit 26 Prozent und **Anno 1701** mit 21 Prozent. Vista in der 32-Bit-Version ist fast durchgängig etwas schneller als Vista x64, erreicht aber nur selten die gleiche Geschwindigkeit wie Windows XP x32. Auch bei Vista x32 stellt sich die Frage, warum ein Einkern-Prozessor im Vergleich zu Windows XP so langsam ist. Letzteren simulierten wir wie von XP gewohnt mit dem Systemtool MS-Config, das in den erweiterten Start-Optionen via „Numproc" die Zahl an Prozessoren/Kernen auf einen verringern lässt. Sehr interessante Fälle sind zudem **Call of Duty 2** und **Battlefield 2142**. Ersteres Spiel ist unter Vista generell deutlich langsamer als unter XP und zieht auch als einziges Spiel keinen nennenswerten Nutzen aus dem Dual-Core-Patch. Beide Spiele setzen darüber hinaus auf fortschrittlichen 3D-Sound (**Call of Duty 2**: EAX, **Battlefield 2142**: OpenAL/EAX). Bei der von uns verwendeten Audigy 2 ZS lassen die Frameraten und durchgeführten Hörproben nur einen Schluss zu: Hier wird kein 3D-Sound unter Vista berechnet. Zumindest bei **Battlefield 2142** hatten wir das aber aufgrund der OpenAL-Unterstützung erwartet. Eventuell

liegt hier ein Treiberproblem vor.

Berechnungen von 3D-Sound kosten auch auf der besten Soundkarte immer etwas Leistung, deshalb führt das Weglassen der Berechnungen auch zu höheren Fps. Um einen fairen Vergleich zwischen XP und Vista zu gewährleisten, stellen wir Ihnen zusätzlich Benchmarks mit „Software-Sound" zur Verfügung (siehe nächste Seite).

Analyse Teil zwei: 1.024x768 vs. 1.280x1.024 mit AA/AF

Wenig überraschend rücken die meisten Werte in 1.280x1.024 mit aktiviertem AA/AF enger zusammen, da die Grafikkarte durch die gestiegenen Anforderungen nicht konstant mit höherer CPU-Leistung skaliert. So ist **Need for Speed Carbon** in der 64-Bit-Umgebung „nur" noch 20 (Single-Core) respektive verschmerzbare 5 Prozent (Dual-Core) langsamer als unter XP 32 Bit. **Age of Empires 3** hingegen überrascht bei Verwendung des Single-Cores mit einer Vergrößerung der Leistungslücke zwischen XP x32 und Vista x64 auf satte 38 Prozent. Der Wert machte uns stutzig, aber das Ergebnis blieb reproduzierbar. Interessant hierbei ist, dass dies nicht durch einen merklichen Einbruch unter Vista x64, sondern durch ein bemerkenswertes Verhalten der 32-Bit-Systeme entsteht: 1.280x1.024 mit 4x MSAA/8:1 AF läuft in solch CPU-limitierten Szenen stets nur minimal besser als 1.024x768! Dies ist höchstwahrscheinlich auf eine Treiberoptimierung seitens Ati/AMD zurückzuführen, die darauf abzielt, die beste Optik zu ermöglichen, wenn ohnehin der Prozessor bremst. Unter Vista x64 ist man noch nicht so weit, es lässt sich lediglich bei **Anno 1701** eine leichte Tendenz nach oben erkennen, die aber im Bereich der Messtoleranz liegt. Unter Vista x32 sind die Ansätze der Optimierung bei zwei Kernen klarer erkennbar.

Und Quad-Core?

Bisherige Tests attestierten Intels Quad-Core mit dem Codenamen „Kentsfield" in der Spielewelt nur minimale bis nicht existente Leistungssteigerungen. Wir haben uns angesehen, ob sich ein per Multiplikator auf E6400-Werte (2,16 GHz) getakteter Core 2 Extreme QX6700 unter Windows Vista x64 deutlicher absetzen kann. Und siehe da: Der vierte Kern bringt in der neuen Umgebung etwas mehr Leistung als noch unter Windows XP x32. Zusammenfassend kann man sagen, dass Vista x64 erst mit dem Quad-Core das Geschwindigkeitsniveau von XP x32 bei Dual-Core erreicht. Manchmal liegt es erfreulicherweise sogar deutlich darüber, beispielsweise bei den Minimum-Fps von **Age of Empires 3: The War Chiefs**. Vista mit Quad-Core leistet runde 20 Fps, wo Windows XP mit dem Dual-Core nur 17 Fps schafft. Stellt man XP allerdings den Quad-Core zur Seite, dann führt es wiederum knapp mit 21 Fps. Beim Thema Quad-Core lautet das Fazit ähnlich wie schon beim Vergleich Single- vs. Dual-Core: Windows Vista x64 profitiert mehr von zusätzlichen Kernen als Windows XP. Bedingt durch mangelnde Optimierungen der Testsoftware ist der prozentuale Zuwachs aber deutlich geringer als noch beim Sprung von einem auf zwei Kerne. Dabei sollte nicht unerwähnt bleiben, dass Windows XP x32 zum jetzigen Zeitpunkt bei den absoluten Zahlen dennoch in den meisten Fällen vorn liegt.

Kinderkrankheiten

Neben den genannten Beobachtungen wollen wir Ihnen auch die anderen kleineren Nervensägen vorstellen, die uns beim Testen des neuen Betriebssystems begleiteten. Gleich nach dem Start fällt auf, dass Vista ununterbrochen auf die Platte zugreift – und das bei 2 GB RAM. Nach einiger Zeit fanden wir beim Blick in den Taskmanager heraus, was das Betriebssystem da macht: Die Windows-Systemdateien werden im RAM zwischengespeichert. Vista strapaziert so lange die Platte, bis gar keiner oder nur maximal 50 MByte an freiem Speicher übrig sind, erst dann läuft alles zufriedenstellend schnell. Ein eher Ati/AMD-exklusives Problem begleitete uns beim Testen der Spiele: Die Taktumschaltung, die beim Eintritt in den 3D-Modus und auch beim Auflösungswechsel in Kraft tritt, braucht noch etwas Feintuning. Anstatt wie bei XP mit einem kurzen Flackern des Screens zu wechseln,

AMD-Dual-Core-Optimizer

Wer einen AMD-Prozessor mit zwei Kernen hat, egal ob Sockel 939 oder schon AM2, sollte einen Blick auf den „Dual-Core Optimizer" werfen. Dieses Hilfsprogramm kann bei bestimmten Spielen gesteigerte Frameraten oder eine erhoffte Problemlösung bringen. Der Grund dafür ist, dass einige Titel ein anderes Timing (RDTSC) anfordern als das des Prozessors. Der Optimizer synchronisiert Anfrage und Timing. Der aktuelle Echtzeit-Strategie-Hit **Company of Heroes** ist so ein Fall: Ohne Dual-Core Optimizer läuft das Spiel extrem langsam, mit ihm flüssig. Man wird sogar bei den Installation darauf hingewiesen, dass es mit Zweikernen zu Problemen kommen kann. Intel-CPUs blieben von solchen Bugs bisher verschont.

Single- vs. Dual-Core

Fps

Einstellungen:
Core 2 Duo E6400 (2,16 GHz), 2x 1.024 MB DDR2-800, Radeon X1950 XTX, Beta-Catalyst

BESSER ▶ Fps

Age of Empires 3: The War Chiefs (1.024x768) (Bed. spielbar: 20; Flüssig spielbar: 30)

System	Single-Core	Dual-Core
Windows XP x32 SP2	17,3 (Basis)	23,8 (+ 38 %)
Windows Vista x32	13,6 (Basis)	22,5 (+ 65 %)
Windows Vista x64	13,7 (Basis)	22,1 (+ 61 %)

Anno 1701 (1.024x768) (Bed. spielbar: 15; Flüssig spielbar: 30)

System	Single-Core	Dual-Core
Windows XP x32 SP2	14,9 (Basis)	20,9 (+ 40 %)
Windows Vista x32	12,2 (Basis)	20,1 (+ 65 %)
Windows Vista x64	12,3 (Basis)	20 (+ 62 %)

Battlefield 2142 (1.024x768) (Bed. spielbar: 25; Flüssig spielbar: 45)

System	Single-Core	Dual-Core
Windows XP x32 SP2	63,9 (Basis)	73,5 (+ 15 %)
Windows Vista x32	55,5 (Basis)	79,5 (+ 43 %)
Windows Vista x64	55 (Basis)	78,1 (+ 42 %)

Call of Duty 2 (1.024x768) (Bed. spielbar: 25; Flüssig spielbar: 45)

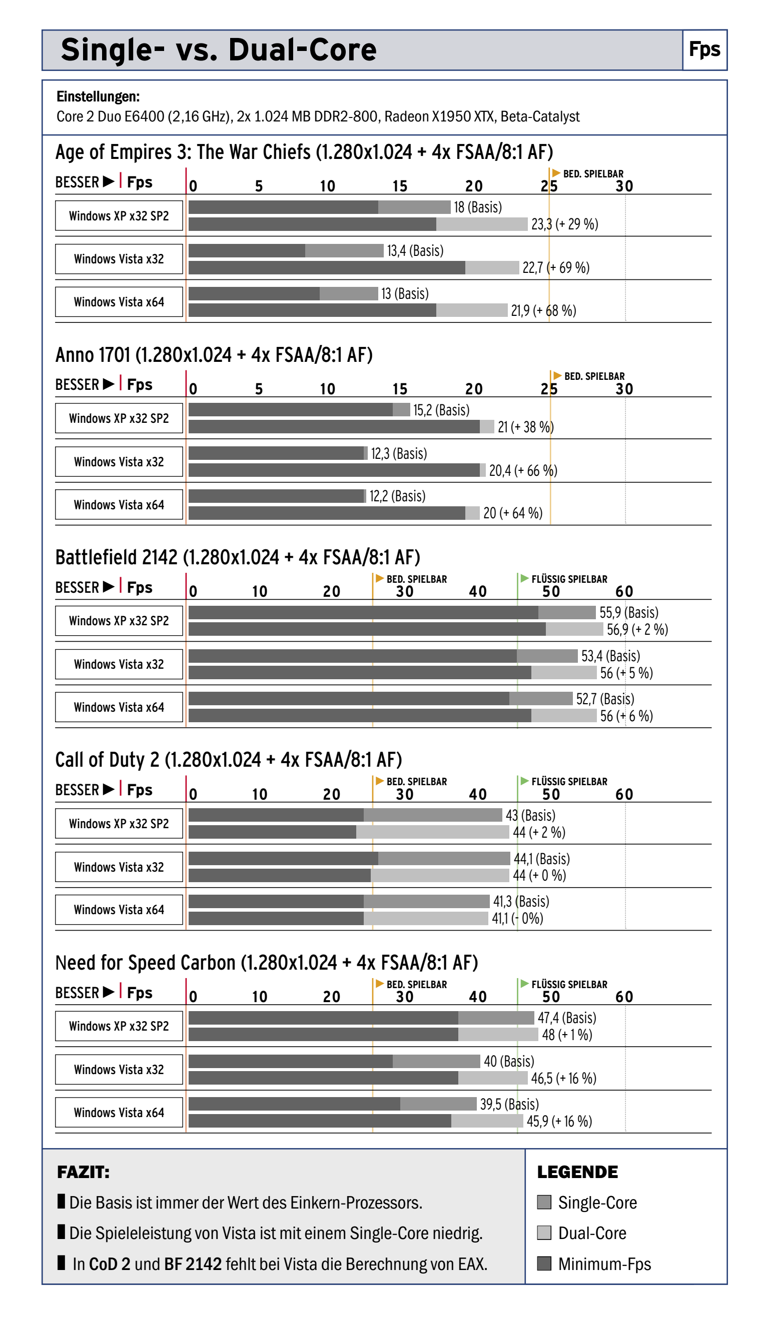
System	Single-Core	Dual-Core
Windows XP x32 SP2	54 (Basis)	77 (+ 43 %)
Windows Vista x32	49,2 (Basis)	50 (+ 1 %)
Windows Vista x64	49 (Basis)	49,1 (+ 0 %)

Need for Speed Carbon (1.024x768) (Bed. spielbar: 25; Flüssig spielbar: 45)

System	Single-Core	Dual-Core
Windows XP x32 SP2	64 (Basis)	77 (+ 20 %)
Windows Vista x32	44,7 (Basis)	73,5 (+ 64 %)
Windows Vista x64	43,5 (Basis)	72,5 (+ 67 %)

FAZIT:
- Die Basis ist immer der Wert des Einkern-Prozessors.
- Die Spieleleistung von Vista ist mit einem Single-Core niedrig.
- In **CoD 2** und **BF 2142** fehlt bei Vista die Berechnung von EAX.

LEGENDE
- Single-Core
- Dual-Core
- Minimum-Fps



friert das Bild etwa ein bis zwei Sekunden ein, was auf Dauer nervt. Darüber hinaus konnten wir dem **Call of Duty 2**-Multiplayer-Modus nur ein schwarzes Bild entlocken.

Zwischenfazit: 64-Bit

Windows Vista leitet das 64-Bit-Zeitalter für den Massenmarkt ein. Der durch 64 Bit mögliche größere Adressraum wird dringend benötigt, da sind sich alle Beteiligten im Grunde einig. Momentan können wir allerdings noch nicht dazu raten, auf die 64-Bit-Version von Vista umzusteigen. Die aktuellen Treiber brauchen noch etwas Reifezeit, um reibungslos zu laufen. Dennoch sind gute Ansätze zu erkennen, die mit fortschreitenden Optimierungen zu einer Mixtur werden könnten, die XP x32 auch in Sachen Geschwindigkeit aktueller Titel das Wasser abgräbt. Fest steht jedenfalls schon jetzt, auch für Spieler ist der Wechsel auf Windows Vista irgendwann unumgänglich.

Vista-Leistungsindex: Lassen Sie sich nicht verwirren!

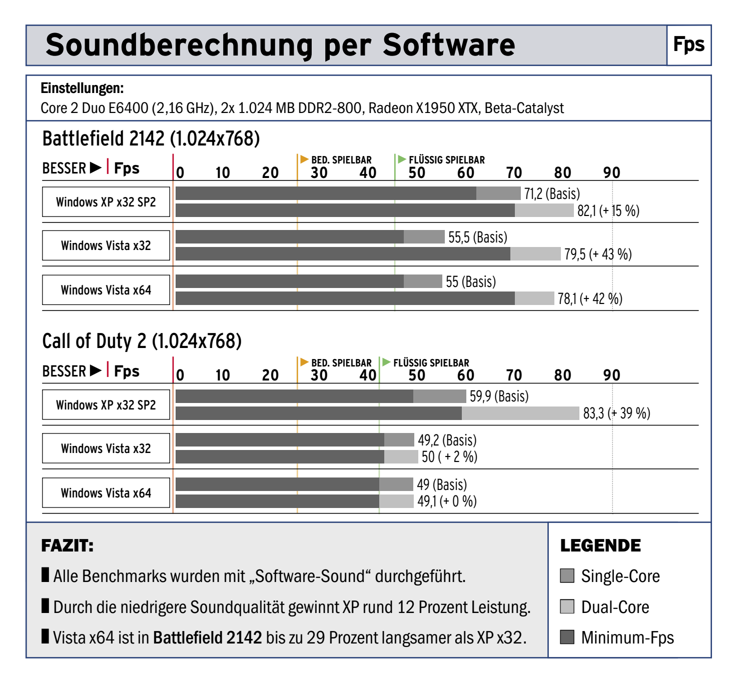
Der in Vista integrierte Leistungsindex ist kein exakter Benchmark, sondern per Selbstverständnis eine grobe Richtlinie. Messen Sie diesen Werten daher nicht zu viel Bedeutung bei. So liegen zwischen einer 7600 GT (Rating 5,5) und einer X1900 XTX (Rating 5,9) zwar Welten in Sachen Spieleleistung, aber nicht einmal 10 Prozent Unterschied im Vista-Rating. Auch macht die Taktrate einer CPU nur einen geringen Unterschied aus. Ob der A64 FX-60 aus dem Testsystem mit 1,2 oder 2,6 GHz läuft, schlägt sich nur minimal im Vista-Rating nieder. Microsoft gibt zwar an, man erkenne per Stromsparmodus gedrosselte CPUs und gebe trotzdem das korrekte Rating aus, eine echte Leistungsbewertung sieht jedoch anders aus. Zudem scheint das Vista-Rating auf einen maximalen Wert von 5,9 beschränkt zu sein. Selbst ein Core 2 Extreme QX6700 erreicht nur diesen Wert.

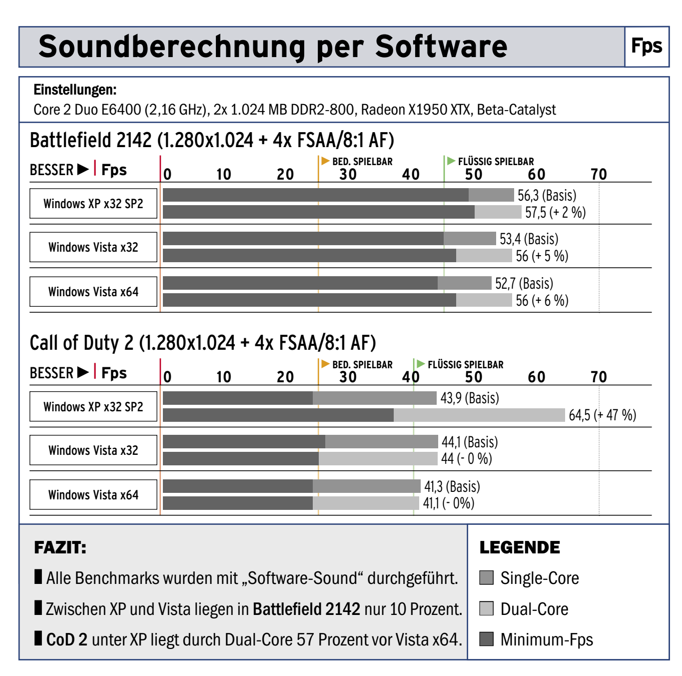
Beschleunigung durch Flash-Speicher?

Ready-Boost und Ready-Drive setzen auf das Auslagern häufig benötigter Systemdaten auf einen schnellen Flash-Speicher. Ob dieser nun als USB-Stick angeschlossen oder in der kommenden, „Ready-Drive"-kompatiblen Festplatten-Generation eingesetzt wird, ist dabei zunächst zweitrangig. Besonders Systeme mit nur 1 GB Arbeitsspeicher profitieren in der gefühlten Reaktionsgeschwindigkeit vom Auslagern über Ready-Boost. Die gemessene Spieleleistung verbessert sich dadurch allerdings nicht.

DirectX 10 – die neue Grafikschnittstelle im Detail

Mit Vista hält auch die neue DirectX-10-API Einzug. Damit verbunden sind viele Fragen. Zum Beispiel sind einige Spie-







Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 13

ab 28. Februar 2007



www.GREY-COMPUTER.de



Wir wollen Ihre Frau

davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!



8800GTX SLI

Core 2 Quad 6700 4x 2.66GHz
4096 MB DDR2-800 G.Skill
NVIDIA 680SLI Enthusiast Board
800 GB Samsung SATA HDs
2x 768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
850W Super Silent Netzteil
Thermaltake Kandalf Tower
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

3333.33



8800GTX

Core 2 Duo E6700 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 G.Skill
ASUS P5N SLI Mainboard
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce EVGA 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
500W Silverstone Netzteil
Coolermaster Stacker 830
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1888.88



8800GTX

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
2048 MB DDR2-667 Aenon
ASUS oder MSI Board
400 GB Samsung SATA HDs
768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x DVD Brenner Samsung
500W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1429.95



8800GTS

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
320 GB Samsung SATA HD
640 MB GeForce EVGA 8800GTS
18x DVD Brenner Samsung
500W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1149.95



8800GTS OC

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HD
320 MB EVGA 8800GTS OC ACS3
18x DVD Brenner Samsung
400W be quiet Straightpower
Coolermaster Mystique

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1099.99



wahlweise schwarz oder silber

Superclocked!

Core 2 Duo 6600 2.4GHz 4MB L2
1024 MB DDR2-667
ASUS o. MSI Mainboard
320 GB Samsung SATA HD
512 MB EVGA GeForce 7950GT KO
18x DVD +/- R(W) Samsung
400W Be Quiet Straightpower
Coolermaster Mystique

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99



wahlweise schwarz oder silber

8800GTS

Core 2 Duo 6300 1.8GHz 2MB L2
1024 MB DDR2-533
ASUS o. MSI Mainboard
400 GB Samsung SATA HD
320 MB XFX GeForce 8800GTS
18x DVD +/- R(W) Samsung
400W Be Quiet Straightpower
Thermaltake Soprano

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

899.99



Superclocked!

Core 2 Duo E6300 1.8GHz
1024 MB DDR2-667 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HDs
512 MB EVGA 7950GT KO
18x DVD Brenner Samsung
300W Fortron Low Noise
Thermaltake Soprano

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

799.99



17" Gaming

Notebooks mit 256 MB echter Grafik ab 999,95 im Shop.

20" SLI

20" High End Notebook mit 2.0 GHz AMD Prozessor TL 60, 2048 MB DDR2, 2x 7950GTX SLI Grafikkartenverbund, 160 GB SATA Festplatte nur

36 Monate Garantie und
24 Monate Vor Ort Abholservice

2999.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert. Günstiger Auslandsversand - Infos auf der Homepage!

le wie **Halo 2** oder **Alan Wake** exklusiv für Vista angekündigt – brauchen Sie dafür auch eine Direct3D-10-fähige Grafikkarte? Natürlich wollen wir Ihnen auch diese Frage beantworten. Fakt ist, dass sich Microsoft mit Vista zu einem mutigen, aber dringend nötigen Schritt entschlossen hat: Anders als bisher gibt es keine Abwärtskompatibilität zu alten Direct-X-Versionen mehr. Damit nun aber nicht jeder Vista-Kunde zwangsläufig auch eine Direct3D10- und damit eine Shader-Modell-4-Grafikkarte braucht, existiert in Vista parallel eine angepasste DX9-Version mit dem internen Namen „DX9L" (L für den Vista-Codenamen Longhorn). Somit können Sie unter Vista Ihre alte Grafikkarte zum Spielen nutzen und profitieren sogar von der Entschlackung der Grafikschnittstelle, die hier teilweise zum Tragen kommt.

Exklusiv für Vista

Den Slogan „Exklusiv für Vista" liest man in letzter Zeit häufiger. Doch keine Angst: Auch hier heißt das noch nicht zwingend, dass gleich ein komplettes Upgrade des Grafik-Subsystems nötig ist. Neben echten Direct3D-10-Titeln ohne DX9-Modus, die aller Voraussicht nach noch eine Weile auf sich warten lassen, kann es sich hierbei durchaus um „politische" Entscheidungen handeln. So ist nachvollziehbar, dass zum Beispiel die Spiele (etwa **Halo 2**) von Microsofts eigenen Entwicklern an Vista gekoppelt sind, um zusätzlichen Anreiz zum Umstieg zu schaffen. Eine D3D10-fähige Grafikkarte ist aber keine Voraussetzung.

Windows Vista – das abschließende Fazit

Trotz ständiger Verbesserungen ist Microsofts neues Betriebssystem noch längst nicht auf dem Stand des stabilen und problemlosen Windows XP. Zudem könnten die Versionvielfalt und die restriktive Umsetzung der DRM-Maßnahmen vielen Nutzern den Spaß an Vista verderben. Wie unser 64-Bit-Spieletest zeigt, wird Ihnen der Umstieg auf ein 64-Bit-Betriebssystem auch nicht gerade leicht gemacht. PC Games empfiehlt: Warten Sie erst mal ab – bis das erste Service Pack kommt oder das erste D3D10-Spiel beim Händler erhältlich ist. (cs/rv)

Vergleich: CPU-Zyklen D3D9/D3D10

Operation	D3D9	D3D10	Verringerung CPU-Overhead
Draw	1470	154	90%
Bind VS-Shader	6636	416	94%
Set Constant	3297	916	72%
Set Blend Function	787	530	33%

Der Verwaltungsaufwand, um Objekte grafisch darzustellen, ist in Windows Vista deutlich reduziert worden. Von dieser Entschlackung profitiert zum Teil sogar die in Vista integrierte DirectX-9-Variante. Der volle Leistungsgewinn stellt sich jedoch erst mit DirectX-10 ein – Next-Generation-Spiele bieten dadurch eine deutlich höhere Detailfülle.

Shadowrun: DX10 von Microsoft



Die Rollenspiel-Adaption **Shadowrun**, in der Sie in einer von Magie und Cyberpunk geprägten Welt gegen allmächtige internationale Großkonzerne antreten, nutzt auch Direct3D-10-Techniken, um Realismus und Detailgrad zu erhöhen.

Grafikpracht mit Direct3D 10 Blockbuster



CRYSIS Dank Direct3D 10: hochwertige Schatten, realistische Beleuchtung und enorm detaillierte Charakter-Animationen!

ALAN WAKE Remedys Next-Gen-Hoffnung soll dank Spherical-Harmonics-Beleuchtung besonders echt wirken.

AGE OF CONAN Das Spiel bietet mit D3D10 mehr Polygone als mit DX9, Soft-Shadows und Partikel-Effekten.



SCHNELL SURFEN Bei der Wahl des idealen DSL-Anbieters spielt neben dem Preis und den Kündigungsfristen auch die Verbindungsgeschwindigkeit eine Rolle.

Surfen und Sparen

Im DSL-Tarif-Dschungel ändern sich die Preise und Kündigungsfristen ständig. Damit Sie den Überblick behalten, haben wir die aktuellen Tarife verglichen.

Mit dem Wechsel des DSL-Anbieters sparen Sie womöglich viel Geld. Nachdem Provider wie Arcor und Versatel bereits mit eigenen Netzen die DSL-Preise kräftig nach unten gedrückt haben, bieten nun Freenet und Strato DSL-Pakete an, bei denen kein Festnetzanschluss mehr benötigt wird. PC Games vergleicht alle aktuellen Tarife von 15 bekannten Anbietern.

Anbieter ohne Festnetzanschluss (Freenet, Strato):

Strato gehört zu Freenet. Dennoch bietet Strato mit dem Tarif DSL 3+ einen weitaus attraktiveren Tarif als der Mutterkonzern. Als einzige Anbieter in diesem Vergleich offerieren Strato und Freenet ein DSL-Angebot ohne Festnetzanschluss. Telefoniert werden kann dank Voice over IP (VoIP) über die DSL-Leitung. Im Test ist die Sprachqualität glasklar und damit besser als so mancher analoge Telefonanschluss. Im Strato-Tarif für insgesamt 38,80 Euro ist eine 16-MBit-Leitung inklusive. Das Freenet-Angebot kostet rund 1 Euro mehr, bietet aber lediglich eine 1-MBit-Leitung. Dafür wird bei Strato eine Einrichtungsgebühr in Höhe von 29,90 Euro fällig. Bei Freenet gilt die Telefon-Flatrate nicht nur für Deutschland, sondern auch für sieben weitere Länder (Dänemark, Frankreich, Großbritannien, Italien, Niederlande, Österreich sowie Spanien).

Anbieter mit eigener Leitung (Arcor, Alice, M-Net, QSC, Versatel):

Bei den von der T-Com unabhängigen Anbietern mit eigenen Analog- bzw. ISDN-Anschlüssen konnte sich Versatel an die Spitze setzen. Für rund 35 Euro im Monat erhalten Sie einen ISDN-Anschluss samt Telefon- und DSL-Flatrate. Ist Ihnen eine 2-MBit-Leitung zu langsam, so beträgt der Aufpreis für DSL 6000 lediglich 5 Euro. DSL 16000 unterstützt Versatel leider nicht. Für das gleiche Angebot mit einer 2-MBit-Leitung zahlen Sie bei Arcor 39,85 Euro. Mit DSL 6000/16000 werden rund 45 bzw. 53 Euro fällig. Gerade wenn Sie mit hohen Bandbreiten surfen möchten, ist M-Net eine günstige Alternative. Der Aufpreis für DSL 16000 beträgt lediglich 3 Euro und so kostet das Gesamtpaket rund 45 Euro im Monat. Für Alice Fun geben Sie wie für den Arcor-Tarif circa 40 Euro im Monat aus, allerdings gehört eine 4-MBit-Leitung zum Standard. Sehr positiv ist die kurze Kündigungsfrist von vier Wochen. Zum Paket gehört ein analoger Telefonanschluss. Gegen einen Aufpreis von 2 Euro im Monat erhalten Sie einen ISDN-Anschluss. Am Schluss des Testfelds liegt QSC. Der Provider bietet nur einen Tarif mit einer 2-MBit-Leitung an, der mit 48,99 Euro auch vergleichsweise teuer ist (DSL- und Telefon-Flatrate inklusive). Gerade bei Anbietern mit einer eigenen Leitung ist der Wunschanbieter aber nicht immer in ganz Deutschland verfügbar. Überprüfen Sie daher auf der Webseite des jeweiligen Anbieters, ob der Provider in Ihrer Region Anschlüsse anbietet.

Anbieter für T-Com-Kunden (AOL, Carpo, Lycos, Tiscali, T-Online):

Auf den ersten Blick ist T-Online mit 49,95 Euro (analog) bzw. 53,94 Euro (ISDN) der teuerste Anbieter. Allerdings gehört beim „Call & Surf"-Tarif bereits ein T-DSL-6000-Anschluss zum Standard. Die Telefon-Flatrate entpuppt sich dagegen als Mogelpackung. Bei Festnetzverbindungen in andere Netze (Arcor und Co.) erfolgt ein Zuschlag von 0,21 Cent pro Minute. Bei AOL, Carpo, Lycos und Tiscali zahlen Sie für das Gesamtpaket inklusive T-Com-Anschluss etwa 46 Euro. Unterschiede gibt es u. a. bei den Kündigungsfristen. Nur vier Wochen zum Monatsende

DSL-Tarife inklusive Telefon-Flatrate im Vergleich (Stand: 19.01.2007)*

Anbieter	1&1	Alice	AOL	Arcor	Carpo
Tarif	3DSL	Fun	DSL Flatpack Surf & Phone	All-Inclusive-Paket	Carpo DSL 2000
Monatspreis	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99	€ 39,90	€ 29,99	€ 39,85	€ 29,95
Mindestvertragslaufzeit	24 Monate	Kündigung 4 Wochen zum Monatsende	12 Monate	24 Monate	Kündigung 4 Wochen zum Monatsende
Einrichtungsgebühr	Entfällt	Entfällt	Entfällt	Entfällt	Entfällt
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 4000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	T-Com-Anschluss erforderlich	Analog inklusive (ISDN: + € 2,00)	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive (ISDN)	T-Com-Anschluss erforderlich
Telefon-Flatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive	Inklusive (VoIP)	Inklusive	Inklusive (VoIP)
Gesamtkosten/Monat	€ 43,86 (Durchschnitt in 24 Monaten)	€ 39,90	€ 46,36	€ 39,85	€ 46,32
Upgrade auf DSL 6000/16000	Inklusive (sofern möglich)	Plus € 10,- für DSL 16000	Plus € 15,- für DSL 16000	Plus € 5,- bzw. € 13,-	Plus € 6,- bzw. € 12,95
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Besonderheiten	DSL 16000 Standard, Movie-Flat	Von T-Com unabhängig	Highspeed-Tarif inklusive Fritz!Box	Von T-Com unabhängig	Internet Security 3 Monate gratis
Anbieter	**Freenet**	**GMX**	**Lycos**	**M-Net**	**QSC**
Tarif	Freenet Komplett	3DSL	DSL Connect 2000	Maxi Komplett 2000	Q-DSL home 2560 kBit/s
Monatspreis	€ 39,85	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99	€ 19,99	€ 39,90 bzw. € 43,90 im 2. Jahr	€ 39,00
Vertragslaufzeit	24 Monate	24 Monate	24 Monate	24 Monate	12 bzw. 24 Monate
Einrichtungsgebühr	Entfällt	Entfällt	€ 19,99	Entfällt	€ 99,- bzw. € 59,- (je nach Laufzeit)
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 1000 Standard)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	Inklusive	T-Com-Anschluss erforderlich	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive	Inklusive
Telefon-Flatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive (VoIP)	€ 9,99 (VoIP optional)	Inklusive	€ 9,99 (VoIP optional)
Gesamtkosten/Monat	€ 39,85	€ 43,03 (Durchschnitt in 24 Monaten)	€ 46,35	€ 41,90 (Durchschnitt in 24 Monaten)	€ 48,99
Upgrade auf DSL 6000/16000	Plus € 10,- bzw. € 15,-	Inklusive (sofern möglich)	Plus € 5,- für DSL 16000	Plus € 2,50 bzw. € 3,-	Nicht möglich
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Besonderheiten	Upgrade auf DSL 3000 für € 5,00	DSL 16000 Standard, Movie-Flat	-	Von T-Com unabhängig	Von T-Com unabhängig
Anbieter	**Strato**	**Tiscali**	**T-Online**	**Versatel**	**Web.de**
Tarif	DSL 3+	DSL Flat & Phone Flat	Call & Surf Comfort/T-ISDN	DSL & Fon-Paket 2000	3DSL
Monatspreis	€ 38,80	€ 4,90	€ 49,95 (analog)/€ 53,94 (ISDN)	€ 34,98	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99
Vertragslaufzeit	24 Monate	12 Monate	12 Monate	24 Monate	24 Monate
Einrichtungsgebühr	€ 29,90	€ 49,95	€ 59,95	Entfällt	Entfällt
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	€ 19,99 (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 6000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 16000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	Inklusive (VoIP)	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive (ISDN)	Inklusive	T-Com-Anschluss erforderlich
Telefonf-Flatrate	Inklusive (VoIP)	€ 4,90 (VoIP)	Inklusive	Inklusive (ISDN)	Inklusive (VoIP)
Gesamtkosten/Monat	€ 38,80	€ 46,16	€ 49,95 (analog)/€ 53,94 (ISDN)	€ 34,98	€ 43,03 (Durchschnitt in 24 Monaten)
Upgrade auf DSL 6000/16000	Inklusive (sofern möglich)	€ 5,- für DSL 6000	€ 10,- für DSL 16000	€ 5,- für DSL 6000	Inklusive (sofern möglich)
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut	Gut
Besonderheiten	€ 33,80 ohne Telefon-Flat	Teilweise auch Telefonanschluss	Keine echte Telefon-Flatrate	Von T-Com unabhängig	DSL 16000 Standard, Movie-Flat

*Alle Tarife beziehen sich auf Angebote mit 2 MBit. Die Gesamtkosten pro Monat enthalten auch die Kosten für eine optionale Telefon-Flatrate. Die Angaben inklusive T-Com-Kosten enthalten den Standard-Tarif (16,37 Euro/Monat für den Telefonanschluss).



beträgt diese bei Carpo, während bei AOL und Tiscali Verträge mit einer Mindestlaufzeit von zwölf Monaten verkauft werden (Lycos: 24 Monate). Mit einer 16-MBit-Leitung ist der Tarif von Lycos zu einem Preis von insgesamt 51,35 Euro am günstigsten. Doch Vorsicht: Das vermeintlich kostenlose Internet Security 2006 ist nur die ersten sechs Monate kostenfrei (Vertrag: 24 Monate).

Anbieter für T-Com-Kunden (United Internet):

1&1, GMX sowie Web.de gehören zur United Internet AG und bieten alle den gleichen DSL-Tarif mit der Bezeichnung 3DSL an. Allerdings empfehlen wir eine Anmeldung über www.gmx.de oder www.web.de, da Sie dann im ersten Monat gratis surfen und somit 19,99 Euro sparen. Sofern es die physikalischen Gegebenheiten zulassen, enthält der 3DSL-Tarif die maximal mögliche Bandbreite mit bis zu 16.000 kBit/s. Das 3DSL-Angebot haben wir mit einem Spartipp-Award ausgezeichnet. Grund: Im Angebot sind eine eigene Domain mit Wunschnamen und Speicherplatz sowie 50 E-Mail-Postfächer inklusive. Außerdem ist eine sogenannte Movie-Flat enthalten. Dabei haben Sie unbegrenzten Zugriff auf 100 ausgewählte Kino- und Fernsehfilme aus dem Maxdome-Angebot. Per Livestream gelangen die Filme auf Ihren PC oder TV-Bildschirm. Wenn Sie auf diese Zusatzfeatures verzichten wollen, fahren Sie mit den günstigeren Tarifen von Strato und Co. besser.

FAZIT: DSL-Provider

Die an die T-Com gekoppelten Tarife gehören zu den teuersten im Testfeld. Besonders preisgünstig sind Anbieter wie Versatel oder Alice, die dank eigener Netze günstige Preise anbieten. Eine echte Alternative ist aber auch der Tarif von Strato, da Sie keinen Festnetzanschluss benötigen. (dw)

DSL-Anschlüsse im Vergleich

DSL 1000

DSL 1000 arbeitet im Vergleich zu einem ISDN-Anschluss immerhin mit 16facher Geschwindigkeit. Basisanwendungen wie E-Mail, Surfen und Online-Radio laufen reibungslos. Deutliche Einschränkungen: Größere Up- bzw. Downloads dauern sehr lange, DSL-Telefonie ist nicht störungsfrei und als Zugang für mehrere Nutzer gleichzeitig ist DSL 1000 eher ungeeignet. Für Online-Spiele ist DSL 1000 aber dennoch ausreichend schnell.

DSL 2000

Diese Anschlussvariante darf aktuell als Mindeststandard gelten. Up- und Downloads erfolgen recht zügig und auch Multimedia-Nutzung – jedoch in Maßen – ist hier schon möglich. Kleinere Clips laufen ganz ansehnlich, bei Livestreams in Spielfilmlänge ist jedoch mit deutlichen Qualitätseinbußen zu rechnen. Auch Online-Spiele laufen mit DSL 2000 und Fastpath reibungslos.

DSL 6000

Dieser Alleskönner kommt neben den Standardanwendungen auch mit allen Multimedia-Applikationen bestens zurecht. Live gestreamte Spielfilme in hoher Qualität sowie DSL-Telefonie parallel über zwei Leitungen bereiten keine Probleme.

DSL 16000

Performance ist durch nichts zu ersetzen – außer durch noch mehr Performance. DSL 16000 macht auch die vielköpfige Multimedia-Familie wunschlos glücklich und ist Triple-Play-tauglich: Internet, DSL-Telefonie sowie Internet-TV – das alles ist zeitgleich und reibungslos möglich. Diese High-End-Speedverbindung ist aber momentan nur dann sinnvoll, wenn man sie auch wirklich voll ausnutzt.



Trotz 19% MwSt. Unsere Preise bleiben stabil!

Lahoo.de installiert Original Windows© Software vor


Betriebssystem Windows Vista™ Home Basic


Betriebssystem Windows Vista™ Home Premium


Betriebssystem Windows Vista™ Business


Betriebssystem Windows Vista™ Ultimate

Intel® Celeron® D 2.66 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 331 (2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB Corsair DDR2-RAM PC533
- Mainboard: MSI® PM8PM-V
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

199.-€ oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*

Art-Nr. 3887

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam & Fingerprint Reader

- Intel® Core® Duo Prozessor T2250 mit 2x 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® Geforce 7600GO

15,4" WXGA Brilliant es Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3xUSB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 3in1 Cardreader

799.-€ oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3992

Intel® Celeron® D 3.46 Ghz



- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 360 (3.46Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-V
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Front USB



249.-€ oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*

Art-Nr. 3905

AMD Sempron™ 3400+

- Prozessor: AMD Sempron™ 3400+ 64Bit AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB



349.-€ oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 4013

Intel® Core™2 Duo E6300



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

599.-€ oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 4016

Intel® Core™2 Duo E6400



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 Dual-Core (2x2.13Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB



749.-€ oder Finanzkauf ab 13€/mtl.*

Art-Nr. 4004

Intel® Pentium® 4 3.0 Ghz

- Prozessor: Intel® Pentium® 4 Prozessor 524 (3.0Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

369.-€ oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 4014

AMD Athlon™ 64 4200+ X2



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 4200+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

499.-€ oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 4015

AMD Athlon™ 64 5200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 5200+ X2 (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

849.-€ oder Finanzkauf ab 15€/mtl.*

Art-Nr. 4017

Intel® Core™2 Duo E6600



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7650GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

999.-€ oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*

Art-Nr. 3998

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de



Trotz 19% MwSt. Unsere Preise bleiben stabil!

Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor

Betriebssystem Windows Vista™ Home Basic
Betriebssystem Windows Vista™ Home Premium
Betriebssystem Windows Vista™ Business
Betriebssystem Windows Vista™ Ultimate







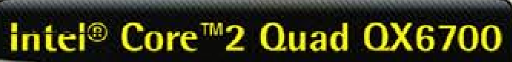












Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX6700 (4x 2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC800
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 730W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2x Gigabit LAN, Front USB

3299.-
oder Finanzkauf ab 61€/mtl.*
Art-Nr. 4000

Dynamic Pixels, www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9.9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9.9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg







... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 160,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 Fps	15 Fps	3,64**

PCI-Express-Karten

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 560,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 600,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 400,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	45,3 Fps	33,4 Fps	2,75**
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Tul Powercolor X1950 Pro	ca. € 180,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 220,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 280,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
Lärmpegel über 1,5 Sone	**Preis**	**Grafikchip**	**Speicher (MB)**	**Takt (Chip/RAM)**	**PS-ALUs/VS*** **	**Lautheit (2D/3D)**	**1.280x1.024, kein AA/AF***	**1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF***	**Wertung**
Asus EN7950GX2	ca. € 490,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 370,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 470,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 260,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 200,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 180,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/2,6 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,15**
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,20**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Asus EN7900GT TOP	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,24**

CPU-KÜHLER

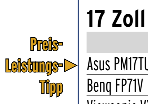
* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).



Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	–	1,87
Benq FP71V	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	–	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Philips 170X6	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	–	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	–	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Benq FP91GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	–	1,86
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91

Breitbild (16:10-Format)



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	–	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	–	1,88
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncm. 205BW (20 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m2	–	1,97

MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	975X	1.2/1.00	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
MSI P965 Platinum	ca. € 120,-	P965	1.1/1.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 120,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Nforce 680i SLI	ca. € 240,-	N680i SLI	04.11.2006/PCB 180	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2,4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,82
Foxconn P9657AA	ca. € 100,-	P965	638F1P23/-	3	x16 (1), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,82
Asus P5B-E	ca. € 130,-	P965	0601/1.02G	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,87
MSI P965 Neo-F	ca. € 90,-	P965	1.3/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,02
Asrock ConroeXfire-eSATA2	ca. € 70,-	945P	1.20/2.01	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Best. (DDR2-667)	Bestanden	2,10
Intel DG965WH	ca. € 120,-	G965	1176/-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, GMA X3000	Ungenügend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,13
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	3	-	1x 100 MBit/s	2x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,40
Asrock 775Dual-VSTA	ca. € 45,-	PT880Pro/Ult	2.20/1.02	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	2,50
Asus P5NSLI	ca. € 95,-	NF 570 SLI IE	0601/2.00G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Nicht bestanden	Bestanden	2,70

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 130,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N Platinum	ca. € 95,-	Nforce 570 Ult.	1.3/1.1	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59
DFI LP UT NF590 SLI-M2R/G	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	2006/08/29/A1	3	x16 (2), x8/x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter (0,1 Sone)	Prob. mit Infineon	Bestanden	1,70
Asrock AM2NF4G-SATA2	ca. € 60,-	GF 6100/NF 410	1.10/1.03	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,90
MSI K9N Neo-F	ca. € 65,-	Nforce 550	1.3/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,16
Foxconn 6100M2MA	ca. € 55,-	GF 6100/NF 410	5C3W1P27/-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,27

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 110,-	RD580	0305/1.02G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 85,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	3	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uli 1697	1.10/1.01	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MB, DDR400	2-2-2-5	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 160,-	2x 512 MB, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MB, DDR433	2-3-2-6	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 270,-	2x 1.024 MB, DDR400	2-3-3-8	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 310,-	2x 1.024 MB, DDR550	3-3-3-8	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MB, DDR500	3-4-4-8	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-3-8	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 180,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 45,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 85,-	1x 1.024 MB, DDR400	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT KIT 2048MB PC3200	ca. € 190,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,21
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 100,-	2x 512 MB, DDR400	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM



Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 480,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 250,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 330,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 400,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 220,-	2x 512 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	540 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,75
Super Talent T800UX2GC4	ca. € 300,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-4-3-8	560 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-3-8, 2T	5-5-5-12, 2T	1,77
Mushkin EM2-6400 996527	ca. € 240,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-12	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,86
Kingston KHX6400D2K2/2G	ca. € 240,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-15	500 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15, 2T	5-5-5-15, 2T	1,94
Crucial BL2KIT12864AA804	ca. € 330,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-4-4-18	460 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	Nicht möglich	2,03
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 190,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe, Ati Radeon X1900 XT, Zalman CNPS9500 AT, Be quiet! BQT P5



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZXT Zero	ca. € 140,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 140,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 95,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 65,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

Preis-Leistungs-Tipp

	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
NoiseMagic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GB	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 310,-	SATA II	750 GB	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MB	65,5 MB/s / 57,6 MB/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GB	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 100,-	SATA II	381,6 GB	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MB	64,3 MB/s / 62,5 MB/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GB	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MB	60,6 MB/s / 58,2 MB/s	25	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



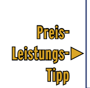
	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S183	ca. € 40,-	SATA	2,4 Sone/39 dB(A)	18x/8x/18x/6x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
Plextor PX-760SA	ca. € 90,-	SATA	2,6 Sone/40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:47 Minuten	1,79
Samsung SH-W163A	ca. € 35,-	SATA	2,3 Sone/38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,83
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone/43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	2,14
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone/42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,25

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 105,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 85,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 355,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 250,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 225,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 145,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 85,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

STRIKER EXTREME



Hersteller: Asus
Preis: Ca. € 300,-
Website: www.asus.de
WERTUNG: 1,48

PC Games TOP PRODUKT 04/2007

Markenzeichen des Striker-Extreme-Mainboards von Asus sind drei Heatpipes und das LCD-Display an der I/O-Blende, das beim Booten laufend Informationen und eventuelle Fehlerquellen angibt. Von den drei mechanischen x16-Slots sind zwei für SLI und einer (mit acht Lanes) für Physikberechnung gedacht. Die Soundkarte mit ADI-1988B-Chip verfügt über einen optischen und koaxialen Ausgang. Auch zwei eSATA-Ports sind an Bord. Das BIOS lässt bei Übertaktern kaum Wünsche offen: Sie können die Spannungen sehr weit anheben (VCore bis 1,9V, RAM bis 3,425V, Northbridge bis 2,75V). (fg)

AET760UD00-30D



Hersteller: Aeneon
Preis: Ca. € 85,-
Website: www.aeneon.com
WERTUNG: 2,12

PC Games SPAR TIPP 04/2007

Die derzeit günstigsten Markenmodule mit 1.024 MB kommen von Aeneon. Mit dem Standardtakt DDR2-667 laufen sie sogar bei 4-4-4-12 und 1T Command-Rate stabil. Erstaunliche Ergebnisse im Übertaktungstest: Der Aeneon-Speicher reagiert bis 2,1 Volt Spannung, arbeitet damit sogar bei 440 MHz (DDR2-880) fehlerfrei und bietet ein für diese Preisklasse erfreuliches Taktpotenzial. Unser Tipp: Wenn Sie die Spannung auf 2 Volt anheben, lassen sich die Module mit DDR2-800 betreiben und eignen sich auf diese Weise auch für AM2-PCs optimal. (fg)

BELINEA 1975 S1



Hersteller: Maxdata
Preis: Ca. € 250,-
Website: www.belinea.de
WERTUNG: 1,89

Im Belinea 1975 S1 arbeitet ein TN-Panel mit einer Reaktionszeit von 2 Millisekunden. Im Farbkombinationstest erreicht das 19-Zoll-LCD immerhin noch 17 Millisekunden. Damit sind selbst schnelle Spiele wie **Battlefield 2142** und **FIFA 2007** für den Bildschirm kein Problem. Schlieren traten bei unseren Tests nicht auf. Der Monitor, den Sie per D-Sub oder DVI-D mit dem PC verbinden, hat ein Seitenverhältnis von 5:4. Die Bildschärfe ist sehr gut und die Farbbrillanz gut bis sehr gut. Auch an der Helligkeitsverteilung und der Darstellung kleinerer Auflösungen gibt es nur wenig zu bemängeln. (fg)

KOPFHÖRER/HEADSETS

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 55,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Plantronics .Audio 370	ca. € 70,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,60
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 115,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Plantronics .Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84

MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und ist dementsprechend als Set bewertet worden.

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
Fanatec Headshot*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,88
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03

TASTATUREN



	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	-	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	2,25

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro FF (Clutch Edition)	ca. € 100,-	9 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,69
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00

Gamepads

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,86
Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,95
Logitech Chillstream	ca. € 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,96

Joysticks



	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



€ 625,-*

Prozessor:	AMD Athlon 64 3800+ (Sockel 939)	€ 80,-
Kühler:	Artic Cooling Freezer 64 Pro	€ 15,-
Hauptplatine:	Foxconn 6100K8MA-RS (Nforce 410)	€ 60,-
RAM:	Take MS DDR400, 512 MB, CL3	€ 40,-
Grafikkarte:	MSI NX7600GS-T2D256EH	€ 100,-
Soundkarte:	Onboard	€ 0,-
Festplatte:	Samsung SP2504C (250 GB, SATA II)	€ 65,-
Netzteil:	Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 30,-
Gehäuse:	Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 35,-

AUFSTEIGER-PC



€ 1.195,-*

Prozessor:	Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	€ 200,-
Kühler:	Arctic Cooling Freezer 7 Pro	€ 15,-
Hauptplatine:	Gigabyte 965P-DS3 (i965X)	€ 110,-
RAM:	Kingston 2x 512 MB, DDR2-800, CL4	€ 140,-
Grafikkarte:	ASUS EAX1950PRO/HTDP	€ 180,-
Soundkarte:	Onboard	€ 0,-
Festplatte:	Hitachi HDS725050KLA360 (500 GB)	€ 180,-
Netzteil:	Be quiet! BQT P6-430-W (430 Watt)	€ 75,-
Gehäuse:	Thermaltake Armor Jr.	€ 95,-

HIGH-END-PC



€ 3.255,-*

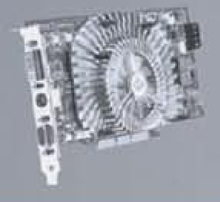
Prozessor:	Intel Core 2 Extreme X6800 (Sockel 775)	€ 915,-
Kühler:	Zalman CNPS9500 AT	€ 35,-
Hauptplatine:	Asus P5W DH Deluxe (i975X)	€ 185,-
RAM:	Corsair DDR2-1066, 2x 1.024 MB, CL5	€ 350,-
Grafikkarte:	2x Asus EN8800GTX/HTDP	€ 1.050,-
Soundkarte:	Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 80,-
Festplatte:	WD WDC WD1500ADFD (150 GB)	€ 190,-
Netzteil:	Be quiet! BQT E5-700W (700 Watt)	€ 110,-
Gehäuse:	NZXT Zero	€ 140,-

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AB9 WiFi	S, GL, sA	775 / P965	D2	129,-
AB9 QuadGT	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	184,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2*	309,-
ASUS	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M2N	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	79,-
M2N Plus SLI Vista	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2	124,-
M2N32 WS Profess.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	229,-
M2N32-SLI Prem. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	229,-
A8R32-MVP Deluxe	S, GL, sA	939 / XP3200	D+	119,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	119,-
P5B Plus Vista	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	169,-
P5B Premium Vista	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	234,-
P5N32-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2	219,-
P5NT WS	S, GL, F, sA	775 / nFDual-x16	D2	244,-
GIGABYTE	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M55S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF550	D2	79,-
M57SLI-S4	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
965P-S3	S, GL	775 / P965	D2	114,-
965P-DS3	S, GL	775 / P965	D2	119,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	109,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS Commando

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA RAID
- 2x PCIe x16, 4x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- 2x Gigabit LAN
- 8 Kanal-Sound



199,- ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	129,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	399,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800GTX	559,-
EN6200/TD	AGP	128-DD / 6200	39,-
EN7600GS/HTD	AGP	256-DD / 7600GS	114,-
GAINWARD		**MB / Chip**	**€**
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	199,-
BP7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	319,-
BA7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	149,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
PX7900GS-TDH	PCIe	256-G3 / 7900GS	189,-
PX7950GT-TDH	PCIe	256-G3 / 7950GT	239,-
PX7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
A7600GT-TDH	AGP	256-G3 / 7600GT	169,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 7600GT	154,-
NX7900GS-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	39,-
NX6200AX-TD LF	AGP	256-DD / 6200AX	64,-
XFX		**MB / Chip**	**€**
7600GT XT	PCIe	256-G3 / 7600GT	144,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	659,-
XPERTVISION		**MB / Chip**	**€**
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	119,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
7300GT SONIC	PCIe	256-G3 / 7300GT	74,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	519,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	139,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	99,-
EAX1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
A9250/TD	AGP	128-DD / 9250	34,-
GECUBE		**MB / Chip**	**€**
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	179,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1950XTX	PCIe	512-G4 / X1950XTX	349,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / X1600PRO	84,-
RX1650PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1650PRO	99,-
RX1650XT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / X1650XT	144,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
X1650PRO ULTIMATE	PCIe	256-G3 / X1650PRO	124,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	169,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	189,-
X1950PRO ULTIMATE	PCIe	256-G3 / X1950PRO	219,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	129,-
RX1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	139,-
9250	PCI	128-DD / 9250	49,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	139,-	
Pentium® D (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
915	Presler	2,8	2x 2.048		104,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	152,-	164,-
Core™ Duo (479)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		246,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-
Core™ 2 Duo (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	180,-	189,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	219,-	229,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	304,-	314,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		509,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		849,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		989,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	54,-	59,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		76,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	76,-	92,-
4000+	San Diego	2,4	1x 1.024	86,-	
Athlon™ 64 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3500+	Orleans	2,2	1x 512	66,-	89,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		99,-
Athlon™ 64 X2 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	89,-	129,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	119,-	159,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	169,-	199,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	199,-	244,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	229,-	269,-
Opteron™ (939)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
165	Denmark	1,8	2x 1.024		159,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		244,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		289,-
185	Denmark	2,6	2x 1.024		444,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	84,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
STM3160212A	U-100	160	8 / 2 / 7.200	51,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	43,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	56,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	64,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	74,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	84,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	42,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	59,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	109,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	89,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD3200KS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	94,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	80,-	79,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	96,-	89,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	182,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	78,-	69,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	82,-	73,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	142,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	150,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		79,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		82,-
A-DATA		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 3		77,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	82,-	
BUFFALO		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		80,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	164,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	82,-	71,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	86,-	74,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	146,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	152,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4		77,-
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		79,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	90,-	84,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	86,-	81,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	102,-	89,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	166,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	182,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	202,-	
OCZ		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	100,-	96,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	102,-	98,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-5-4	105,-	95,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	196,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	200,-	
MDT		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	96,-	94,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	192,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	80,-	78,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	82,-	80,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	84,-	82,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	160,-	234,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	164,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	168,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

2 GB DDR2-RAM Kit

OCZ OCZ2SOE800URB2G

- 2x 1 GB DIMM
- DDR2-800, PC2-6400
- 240-pin
- Timing:
  - CAS Latency (CL) 4
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 3
  - Row-Active-Time (tRAS) 15



199,- OCZ Technology

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DW1670 Schwarz	16x / 8x	34,90	
LG GSA-H42N	18x / 10x	44,-	
LITEON LH-18A1H*	18x / 8x	42,-	
LITEON LH-18A1P*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-5170A*	18x / 8x	37,90	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
PHILIPS SPD8004 Slim Schwarz	8x / 4x	64,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	
SAMSUNG SH-S182M *	18x / 8x	39,90	
USB 2.0	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
LG GSA-E10L Schwarz	16x / 10x		84,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		139,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		72,-
S-ATA	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x	799,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	159,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-645	300	PC-Card	74,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-524	54	Router	34,-
DI-624	108	Router	69,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	79,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	62,-
WRT54G-D2	54	Router	62,-
WRT54GS	54	Router	72,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	47,-
WG511	54	PC-Card	27,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	77,-
KWGR614 Open Source	54	Router	66,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
Fritz!Box Fon 5140	DSL	RJ-45	139,-

Diverse	Art	Typ	€
DEVOLO MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
DEVOLO MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
D-LINK DSL-380T	DSL	RJ-45	37,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-
DVA-G3342SB Horst Box	Rout./Mod./VoIP	4	369,-

Diverse	Art	Ports	€
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	54,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR WNR854T	Gigabit Router	4	144,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	15,-
GigaX 1105N	Gigabit	5	44,-
GigaX 1008	10/100	8	19,-
GigaX 1108N	Gigabit	8	64,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, div. Farben	Midi	2x	5x / 5x	54,-
Centurion 534	Stahl, bl	Midi	2x	5x / 5x	56,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2x	5x / 5x	64,-
Ammo 533	Stahl, bl	Midi	1x	5x / 5x	69,-
Stacker	Stahl, si o. bl	Big	3x	4x / 7x	133,-

LIAN LI	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 PlusII	Alu, si	Midi	2x	5x / 4x	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4x	5x / 4x	129,-
PC-V1000B Plus	Alu, bl	Midi	2x	7x / 4x	199,-

SUNBEAM	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Silent Twister	Stahl, si/bl	Midi	3x	5x / 5x	54,-
Tuniq 2	Stahl, si/bl	Midi	3x	5x / 8x	69,-

THERMALTAKE	Material	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1x	7x / 4x	42,-
Soprano VX	Stahl, si	Midi	2x	7x / 4x	59,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	34,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-

PCIe Grafikkarte

GIGABYTE GV-NX76T128D-RH

- NVIDIA® GeForce 7600 GT Chip
- 128 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 12 Pixel-Pipelines
- passive Kühlung
- VGA, DVI-I, TV-Out
- retail



99,- GIGABYTE TECHNOLOGY

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	339,-
Emerald A701	Sempron64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	349,-
Ruby A701	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	459,-
Titanium A701XPH	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	549,-
Diamond A701	Athlon 64 X2 4200+	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	649,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	729,-
Gold A701VHP	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	849,-
Brilliant A701	Athlon 64 X2 EE 4600+	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.269,-
Platinum A701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.399,-
Platinum A701VUE	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.549,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A7M-7S016C	Sempron 3400+	17,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	859,-
F2HF-5A021P	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	769,-
F5R-AP028A	Celeron M 440 (1,86GHz)	15,4	1.024 MB	60 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	739,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
M55-Pro T7200 Booker	Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz)	17,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.139,-
R41-T2050 Malaido	Core Duo T2050 (1,6 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, MCE	799,-
R45-Pro T5500 Bernie	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.059,-
Q35-T5500 Calvin	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.199,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		164,-
1905 S1	si	8	19,0		199,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	259,-
22 W Artistline	si	5	22,0	Sound	309,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73G	si	6	17,0	DVI-D	179,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	199,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	299,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	gr o. bl	16	21,3	DVI-D/USB	889,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	279,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	329,-
225BW	si	5	22,0	DVI-D	399,-

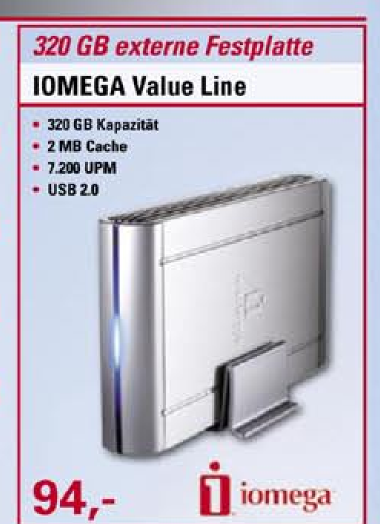
Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
ASUS MM19SE	si	8	19,0	Sound	204,-
ASUS PW201		8	20,1	LCD/Pivot	519,-
ASUS MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	399,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19,0	DVI-D	309,-
NEC 90GX2 Pro	si	2	19,0	DVI-D	349,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

320 GB externe Festplatte

IOMEGA Value Line

- 320 GB Kapazität
- 2 MB Cache
- 7.200 UPM
- USB 2.0



94,- iomega

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	24,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	79,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB2.0	59,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	29,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
COMPAD Vario-Pad WoW	Plastik	14,90
COMPAD Speed-Pad NG	Plastik	16,90
GAMESDOCTOR X9001	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	9,50
STEELPAD S&S	Plastik	24,90
STEELPAD 5L	Stoff	28,90

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	84,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	129,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	249,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-600	Klinke	29,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	44,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90

Strategie	€
Anno 1701	44,-
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Heroes of Might&Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Addon Aufstieg des Hexenkönigs	25,-
Medieval II	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Geheimakte Tunguska	36,-
Gothic 3	46,-
Guild Wars Factions	37,90
Neverwinter Nights II	45,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	31,90
The Elder Scrolls IV - Oblivion Addon Knights of the Nine	21,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	31,90

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Haustiere	26,-
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Need for Speed Carbon	47,-
NHL 07	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.









ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

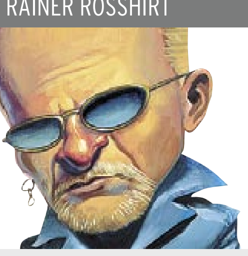
ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 22:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Als der gelbbrüstige Zirpeldrüsling ausstarb, war mir das noch relativ egal. Aber inzwischen sind auch Arten ausgestorben, die ich wirklich vermisse.

Einst gab es eine Spezies, die die weitläufigen Areale unserer Kaufhäuser und Großmärkte bereicherte. Wenn man sich still verhielt, konnte man sie gelegentlich beobachten. Stolz und mit lebhaftem Blick trat der Vertreter dieser Gattung hinter Regalreihen hervor, stets bereit, sein angestammtes Revier hocherhobenen Hauptes in Besitz zu nehmen. Wenn man sich ihm respektvoll näherte, akzeptierte er vereinzelt auch unsere Anbiederungsversuche und man gewann einen Freund, der das Leben spürbar bereichern konnte. Harsche Geräusche aber verschreckten unseren scheuen Gesellen und oftmals sah man ihn dann niemals wieder. Die Älteren unter uns werden sich vielleicht noch erinnern – die Rede ist vom Fachverkäufer. Leider ist diese Spezies inzwischen ausgestorben und seine ehemaligen Gehege verfallen. Verschiedentlich wurden Versuche unternommen, ihn aus Kreuzungen des gewöhnlichen Verkäufers und des sogenannten „Fachmanns" zu züchten, doch scheiterte dieses Vorhaben spätestens bei der Auswilderung. Gar zu schnell waren diese Exemplare eingeschüchtert und versteckten sich in unwegsamen Lagern. Auch im direkten Kontakt mit der Umwelt erwies sich die Züchtung als wenig vorteilhaft und nicht selten wurde ein harmloser Kunde schon von solchen Exemplaren gebissen, die der Meinung waren, sich gegen den Eindringling verteidigen zu müssen. Zudem setzte ihnen der vorherrschende Stress in den Schonungen oft dermaßen zu, dass die Brunft vorzeitig abgebrochen wurde und so mangels natürlichen Nachwuchses die Züchter bald den Bedarf nicht mehr befriedigen konnten. Inzwischen ist es so leblos zwischen all den schönen Regalreihen und bunten Palettenstapeln, dass selbst der geneigte Kunde sich einsam und verlassen vorkommt und diese Orte nur noch zur unpersönlichen Bedarfsdeckung aufsucht. Den Fachverkäufer kann man nur noch in speziell geschützten Arealen bewundern. Lediglich in einigen abgeschiedenen Ecken, den Abteilungen für Herrenbekleidung, haben eine Handvoll wilder Exemplare des Fachverkäufers überlebt. Doch auch ihnen droht das Schicksal ihrer Artgenossen, zumal sie im Laufe ihrer Evolution begannen, sich nur noch untereinander zu paaren.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Stipper

Hallo Herr Rosshirt,

als ich durch die Ausgabe 02 blätterte, sah ich einen Test des Spiels **Dreamstripper**. *Da ich mich schon immer über solche Spiele amüsiert habe, übrigens nicht wegen der Inhalte, sondern eher wegen der Lächerlichkeit dieser Spiele, las ich mir den kurzen Test durch. Und obwohl ich mich nur ein wenig über dieses wirklich schlechte Spiel amüsieren wollte, fand ich plötzlich im ersten Satz einen Verweis, zu einem Spiel namens* **All Star Stip Poker**. *Da ich unbedingt wissen wollte, was „Stip Poker" ist, blätterte ich auf die besagte Seite, um festzustellen, dass es sich um* **All Star Strip Poker** *handelt und dass ich diesen Bericht schon gelesen habe. Trotz dieser großen Enttäuschung habe ich jedoch festgestellt, dass es sich hier um den Fehler des Monats handeln könnte?*

mfg Gerrit

Da es den Fehler des Monats schon lange nicht mehr gibt, kann es sich natürlich auch nicht darum handeln. Klingt logisch, oder? So so, Sie informieren sich also nur über Derartiges, um Ihre populär-psychologischen Studien betreiben zu können? Ja, auch das klingt logisch. Das tun sehr viele. Die anderen wollen nur wissen, wie gut ihre Grafikkarte bei der Darstellung unregelmäßiger Strukturen, wie sie etwa bei Hautflächen vorkommen, ausgenutzt wird. Aus welchen Gründen sollte man sich auch sonst mit derartiger Software befassen? Ich kann zwar nicht genau sagen, was es war, aber irgendetwas schien den Kollegen beim Verfassen des Testes nervös gemacht zu haben, was eventuell auch in seiner jugendlich-unbekümmerten Sorglosigkeit begründet sein könnte. Und wenn man von diesem einen Fehler absieht, hat er es doch sehr gut hinbekommen, trotz zitternder Finger, oder?

Reklamation

Hallo.

Mein Name ist Stefan und ich habe die Ausgabe 02/07 wegen der Vollversion von **Skispringen Winter 2006** *gekauft. Doch leider steht das Bild auf dem Kopf. Was soll ich dagegen unternehmen?*

Dafür gibt es verschiedene Lösungen. Am einfachsten wäre es natürlich, schlicht den Monitor umzudrehen. Alternativ kann das Spiel auch im Kopfstand gespielt werden, was nicht unerheblich zur Körperertüchtigung beiträgt. Allerdings sind hier unter Umständen Folgeschäden zu befürchten und mit einem Blutstau im Hirn ist nicht zu spaßen. Ich würde es daher nur in Verbindung mit einem Yogakurs empfehlen. Auch der Einsatz von geschickt angebrachten Spiegeln kann Wunder wirken. Es spricht jedoch Verletzungsgefahr durch Glassplitter und unerwünschtes Streulicht dagegen. Die Variante mit einem zweiten PC und einer auf den Kopf gestellten Webcam erwähne ich nicht – ist einfach zu teuer. Jedoch drängt sich mir spontan die Frage auf, warum das Spiel bei Ihnen kopfsteht. Eine technische Möglichkeit will mir da nicht einfallen, illegale Drogen werde ich bestimmt nicht unterstellen und ich nehme auch an, dass in Ihrem Alltag sonst alle Gegenstände richtig herum angezeigt werden, oder?



www.omas-surfbrett.de/
Internet ist nur etwas für junge Menschen? Unsinn!

www.ichthux.com/
Das hat uns gerade noch gefehlt – ein religiöses Betriebssystem.

www.kettelstorf.de/frank/
Haben Sie unerwünschte Anrufe auch satt? Lassen Sie doch einfach Frank rangehen.

Kugellos

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

in der Ausgabe 03/07 der PC Games (Seite 168, Betrag „Alter Ego") haben Sie gefragt, was das deutsche Wort für eine Mouse ohne Kugel ist. Ich möchte hiermit meine Antwort auf diese Frage einbringen. Der englische Begriff der Mouse für dieses Dateneingabegerät ist ja nicht irgendeine Abkürzung, sondern stammt von der Tatsache, dass dieses Eingabegerät entfernt an jene kleinen, putzigen, Frauenkreischen verursachenden Nagetiere erinnert. Aus diesem Grund ist es nur legitim, wenn man den Begriff Mouse direkt ins Deutsche übersetzt. Damit ist die Lösung Ihres Problems meiner Meinung nach einfach „Optische Maus" statt „Optical Mouse".

Mit freundlichen Grüßen: Andreas

Vielen Dank für Ihre lehrreichen Zeilen. Wenn ich so auf meine „Maus" gucke, kann ich allerdings relativ wenig Ähnlichkeiten mit einem Nagetier diagnostizieren. Vielmehr hat mein Zeigegerät ein Aussehen, das in beunruhigender Weise an eine lackierte Kakerlake gemahnt, aber lassen wir das. Da Sie der Erste waren, der mich diesbezüglich belehrte, haben Sie natürlich auch den ausgelobten Sonderpreis verdient, den ich Ihnen schon geschickt hätte, wenn mir Ihre Adresse bekannt gewesen wäre. Die originellste Lösung ist es zwar nicht, aber vermutlich die richtige. Hervorragende Lösungen anderer Leser wie: „LSD-Maus (Light Sensor Detection)" oder „Infrarotgestütztes Oberflächenabtastgerät" scheiden leider ebenso aus wie mein persönlicher Favorit „Los Karamba coloreado garrafal el carro". Vielen Dank auch an die anderen, ausgesprochen kreativen, Einsender.

Scheibenlos

Hallo, hier ist Otto.

Du bist mir von eine freund empfolen worden. Wenn ich mein **Gothic 3** *starten will sehe ich immer ein fehlermeldung bitte legen sie die cd/dvd ein. Stimmt das das ich den patch 1.12 irgendwo ein kobieren muss? Wenn ja erkläre mir bitte wie das genau geht.*

Vielen dank im voraus, otto

Statt meiner Wenigkeit hätte Ihnen Ihr Freund wohl besser einen Deutschkurs empfehlen sollen. Spontan würde ich der Fehlermeldung entgegenwirken, in dem ich die CD/DVD einlege. Sollte dies nicht möglich sein, aus Gründen, auf die ich lieber nicht eingehen möchte, wird Ihnen kein Patch der Welt da sonderlich behilflich sein. Aber auch bei vorhandener CD/DVD wird dieser Patch vermutlich keine Besserung bringen. Der Patch 1.12 behebt den Ambient-Soundbug sowie mehrere kleinere weitere Probleme. Auch das Kampf-Balancing wurde verbessert. Somit kann ich, gutes Gewissen vorausgesetzt, eigentlich nur den Support des Herstellers empfehlen.

Ansichtslos

Hi Rossi,

warum willst du deinen Fans nie ein Foto von dir zeigen? Hast du was zu verbergen? Wenn nein, dann schick mir eins von dir!!!

Patrick Siepenkötter

Das stimmt doch gar nicht! Die beiden haben Fotos von mir!

Stimmlos

Guten Tag,

ich bin Abonnent von der PC Games und erhielt heute die neue Ausgabe 03/07. Ich muss sagen, dass mir eure Zeitschrift sehr gut gefällt, sie klärt mich in ansprechend geschriebenem Stil über alle wichtigen Neuheiten auf, die da kommen mögen, und erleichtert mir die Wahl extrem. Allerdings stört mich eine Sache doch zunehmend: Die Kommentare eurer Jungs bei den Vorschauvideos sind ziemlich schlecht betont, einzig der Sprecher des Videos zu **S.T.A.L.K.E.R.** *gefällt mir halbwegs. Aber der Rest ist wirklich eine kleine Katastrophe, die nahezu betonungslos gesprochenen Abschnitte vermitteln den Eindruck, der Sprecher würde zu diesem Zeitpunkt lieber wieder zurück ins Bett gehen,*

Homepage des Monats

www.xn--dergrne-r2a.de/main.html
Andreas Dahm betreibt eine empfehlenswerte Seite für alle, die es gern scharf mögen.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(G) Gadget, das

Gadgets (englisch für technische Spielerei) sind technische Hilfsmittel. Meist eher klein und handlich, oft mit hohem Spaßfaktor, sind sie mit einem zumindest fragwürdigen Nutzwert versehen. Fast nur in Gegenwart von Männern anzutreffen, die auch 100 Prozent der Käuferschicht bilden. Seine Daseinsberechtigung erzielt das Gadget aus der tief verwurzelten Vorliebe der Männer, kleine, meist nutzlose Dinger überzubewerten und ihnen einen krass übersteigerten Nutzwert zu bescheinigen. Merke: Je kleiner und sinnloser das Gadget, desto mehr wird Mann sich bemühen, ihm Zweckdienlichkeit anzudichten.

PC-Games-Leser des Monats

Erstaunlich, wo die PC Games auftauchen kann. Gefunden von Karl Haubenwallner in einem **HL2**-Mod.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

anstatt seine Stimme aufnehmen zu lassen. Es ist wirklich nicht böse gemeint und ich verlange auch keine Oscar-würdigen Vorsprechungen, aber ein bisschen mehr Betonung und ein bisschen weniger monotones Dahingeleier müsste doch im Bereich des Möglichen liegen, oder? Ich persönlich jedenfalls hätte dann deutlich mehr Freude an den Videos und ich bin mir sicher, ein Grossteil der anderen Leser auch.

MfG: Sebastian H. aus Kiel

Es gab mal eine Zeit, da wurden von uns professionelle Sprecher beschäftigt. Das stieß bei unserer Leserschaft auf wenig Gegenliebe, war es doch aus verständlichen Gründen immer etwas zu „geschleckt" und unpersönlich. Somit fingen wir damit an, unsere Redakteure selbst heranzuziehen, die im Gegensatz zu einem Sprecher wirklich eine Ahnung haben von dem, was sie da erzählen. Und wie Sie schon gemerkt haben, hat es einen Grund, warum man sie „Schreiberlinge" und nicht Sprecher nennt. Jetzt könnte man den Jungs natürlich abverlangen, dass sie mit mehr Betonung und einem Hauch von Raffinesse ihre Texte vortragen, aber das würde dann ja noch sehr viel mehr gestelzt wirken. Wenn wir da eine Patentlösung hätten, wären wir einen großen Schritt weiter.

Nutzlos

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

in Foren wurde über die aktuelle Ausgabe der PC Games diskutiert und es wurde festgestellt, dass die Vollversionen des Spiels **Gothic 3** *die nächste Auflage möglicherweise steigern könnte. Deshalb bitte ich Sie, meinen Vorschlag, das Spiel in eine der kommenden DVDs zu implementieren, der Chefredaktion vorzutragen.*

Hiermit verweile ich: Jonas

Einer Zeitschrift für knapp 5 Euro eine zusätzliche Vollversion, die aktuell circa 40 Euro kostet, beizulegen, ist eine hervorragende Idee. Ich gehe mit Ihnen konform, dass sich die Auflage unseres Magazins damit dramatisch steigern lassen würde. Allerdings würde das die Kosten derartig in die Höhe treiben, dass vielleicht zwei oder drei Redakteure entlassen werden müssten. Spätestens nach der dritten Auflage mit solch einem Gimmick stünden keine Redakteure mehr zur Verfügung, um die Tests machen zu können. Allerdings wäre das nicht weiter schlimm, da es ja längst keine Layouter mehr gäbe, die dies artgerecht zu Papier bringen könnten. Die somit leer stehenden Büroräume könnte man an einen Wanderzirkus vermieten, damit wieder etwas Geld in die Kassen kommt. Aber ein paar Nachteile gibt es ja immer. Zumindest haben Sie dahingehend Recht, dass **Gothic 3** als nächste Vollversion den Abverkauf garantiert steigern würde. Der Chefredaktion werde ich Ihren Vorschlag dennoch nicht unterbreiten, da ich in meinem Alter nicht mehr so gelenkig bin und mich vor herannahenden Wurfgeschossen vielleicht nicht mehr rechtzeitig ducken kann.

Mützenlos

Hi PC Games!

Zu meinem Problem: Ich hab im Internet eine Wintermütze gesehen, die so aussah wie die kleinen grünen Viecher, die die Zombies aus **HL 2** *auf dem Kopf haben. Könnt ihr mir helfen, ich will unbedingt so eine Mütze haben.*

Mit freundlichen Grüßen: Micha

Eine kurze Anfrage bei Google ergab bei dem Suchbegriff „Mütze, die die Zombies aus **HL** auf dem Kopf haben" sogar ein Ergebnis und noch dazu gleich den ersten Treffer! Manchmal muss sogar ich noch über Google staunen. Diese Mützen kann man tatsächlich käuflich erwerben (www.3dsupply.de/3d/shop/produktdetail.php?PID=00001704). Ich habe für das Ergebnis immerhin fast zwei Minuten recherchieren müssen. Da keimt in mir doch der Verdacht auf, dass manche Leser einfach zu faul zum Googlen sind. In der Zeit, in der du mir gemailt hast, hättest du das Ergebnis locker selbst finden können. Wenn du dich mit so einem Ding zum Affen machen willst, sei dir das unbelassen, aber zieh mich gefälligst nicht mit rein und tu wenigstens so, als wenn du schlau genug wärst, Google zu fragen. Wenn du noch etwas wissen willst – ich bin für unbestimmte Zeit verreist.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



MODEEXPERTE Stefan Weiß bei seinem Tagewerk.

PC-Games-Leserin Anke Ritter aus Bochum hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 05. März 2007. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



FEURIGER STUNTMAN bei der Vorstellung von „The Witcher".

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck!



VON DER GESELLSCHAFT GEÄCHTET: KILLERSPIELE-SPIELER!

ABER EGAL WAS MAN UNS ERZÄHLEN WILL, WIR LASSEN UNS DAS ZOCKEN NICHT VERBIETEN. SPIELEN IST KEIN VERBRECHEN – UND DAS BRINGEN WIR MIT DIESEM COOLEN SHIRT ZUM AUSDRUCK!



Jetzt PC Games abonnieren und das „Gaming is not a crime"-Shirt abgreifen!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

❐ Für mich selbst ❐ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o. g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

T-Shirt „Gaming is not a crime" navy, Gr. L
(Prämien-Nr. 003177)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 10

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger) (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Asus und Corsair zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Asus gibt reichlich

Mit dem MW221U von Asus gibt es was auf die Augen! Der 22-Zoll-Widescreen-Monitor bietet nicht nur ein perfektes Bild, sondern auch eine Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten. Wichtig für Spieler: Die Reaktionszeit beträgt nur 2 Millisekunden (Herstellerangabe). Damit der Monitor zügig die Bilddaten erhält, legt Asus noch fünf schnelle 7900-GS-Karten obendrauf. Auch Bastler gehen nicht leer aus: Im Gewinnspielpaket sind fünf brandaktuelle Sockel-775-Mainboards mit SLI-Funktion und Nforce-680i-Chipsatz enthalten!

1x
Asus MW221U





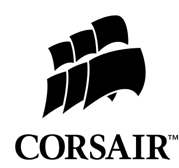
je 5x
Asus P5N32-E SLI Plus
Asus EN7900 GS TOP

WERT: 2.200 EURO

Corsair zieht blank

Piraten sind derzeit schwer in Mode und mit Corsair sind Sie definitiv auf der Gewinnerseite. Die Hardware-Freibeuter stiften dem Profispieler vier Pärchen der Highend-Module Twin2X2048-6400C4D. Dass der DDR-2-800-Speicher auch unter dem Namen Dominator bekannt ist, liegt nicht zuletzt an der niedrigen CAS-Latenz von 4. Zusätzlich spendiert Corsair noch vier Highend-Netzteile mit 620 Watt und Kabelmanagment.





nVIDIA SLI READY

je 4x
CMPSU620HX-EU
Twin2X2048-6400C4D Dominator

WERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: In welcher Einheit misst man bei Widescreen-TFT-Monitoren die Bildgeschwindigkeit?

a) **km/h** b) **Sekunden** c) **Millisekunden** d) **Milliliter**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 49x“ an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der **04. April 2007**.

DIESE SEITE IST GOLD WERT!

HANDYSPIELE



Schiess dich als Westernheld durch den Wilden Westen und verbessere deine schnelligkeit.

Kamikaze 2 Best.Nr.38188



Rollenspiel im mittelalterlichen Japan. Als Japanischer Mönch als Samurei oder als Ninja!

PUB Pinball Best.Nr.38207



Pub Pinball ist die Neuauflage vom klassischen Spiel. Das pick-up-and-play Spiel bietet viele Herausforderungen an. Es gibt Bonusrunden, z.B. "On The House" und "Last Orders".



Verteidige mit tollen Waffen Deinen Platz gegen miese Aliens.Du musst gewinnen.

Mobile Grand Prix 2 Best.Nr.38198



Wähle eins der sechs Formel I Teams. Gewinne den Cup auf den schönsten Strecken der Welt.

Bikini Balls Best.Nr.38204



Viele schönheiten mit riesigen Ti... warten darauf von dir freigelegt zu werden.

College Girls Best.Nr.38196



Du liebst das schönste College-Girl. Wird sie deine Liebe erwiedern? Tolles Adventure.



Tolles Jump & Run Game mit Super Grafik.

Sweet Invaders Best.Nr.38191



Die schönsten Kreaturen im Universum - aber auch sehr gefährlich: Die "Space Amazonen" Gewinn die Level und erhalte die Beauty-Babes.

HANDY THEMES



85034 85035



85055



85054

EROTIK WALLPAPER



43280 43315 43286 43497 43735 43711 43317 43310 43506 43736 43494 43731



43728 43318 43488 43694 43701 43729

NOCH MEHR SPIELE - LOGOS - USW... AUF **WWW.GIGAHANDY.DE**





Sende PGZ+ die Bestellnummer per SMS an **87555****

Bestellung sparst Du **50%** in unserem Spar-Abo

BEST OF WALLPAPER



43472 43479 43476 43356 43379 43349 43388 43470 43473 43478 43764 43375 43471 43355 43475 43351 43348 43474 43765 43763 43762

EROTIK VIDEOS



32238 32249 32244 32094 32248 32240 32239 32255 32093 32097

FLIP-FLOP MOVIES



43752 43761 43756 43760 43750 43759

Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***

Sende eine SMS mit **PGZ** + Bestellnummer an



86688* 0900-560330* 914*

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt, Sende STOP PGZ zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

PERSONAL PICS



42954 42952 43370 43740 43739 43738 42953 43737

SMS mit PGZ + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PGZ 43738 ELIZA

Im nächsten Heft

TEST

Command & Conquer 3



Um Haaresbreite zu spät traf **Tiberium Wars** ein. Dafür bekommen Sie in der kommenden Ausgabe den ausführlichen Einzel- und Mehrspielertest mit Videos und Demo auf DVD!

TEST

Das Ticken des Countdown-Geigerzählers wird lauter: Ist **S.T.A.L.K.E.R.** das erste große Shooter-Highlight des Jahres?



TIPPS & TRICKS

Wir lösen **Simon the Sorcerer 4** komplett und ergründen die verborgenen Geheimnisse von **S.T.A.L.K.E.R.**



SNEAK PEEK

Zehn PC-Games-Leser testen die Beta von **Der Herr der Ringe Online**. Dazu berichten wir von unserem Wochenend-Event.



HARDWARE

DirectX 10 total: Technik-Grundlagen, -Spiele, Vista, Kompatibilität, Multiboot-System – alles, was Sie wissen müssen.



Die PC Games 05/07 erscheint am 28. März!
Vorab-Infos ab 24. März auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



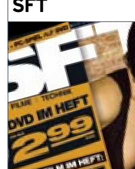
- Titelstory: Festplatten - Die Speciher-Revolution
- 64-Bit-Vista im Praxistest + Tipps & Tricks für Prozessoren + Alle neuen Grafikkarten im Test
- Auf DVD: Top-Vollversion **Spellforce: The Order of Dawn,** Ashampoo Magical Optimizer, Steganos Safe 7, DirectX10- und 64-Bit-Special „Vista“

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: Playstation 3 - die ersten Tests (**Ridge Racer, Formula One, Fight Night Round 3, Motorstorm, Def Jam: Icon, Resistance** u.v.m.)
- **Final Fantasy XII:** Die deutsche Version im Test
- Auf DVD: Über 95 Minuten Videos mit exklusiver PLAYZONE-Show, Tests und Reportagen

SFT Spiele - Filme - Technik



- Titelthema: Kompakte Design-Kameras im Vergleichstest
- So bleibt Ihr Akku länger fit: 25 wirksame Tricks für mehr mobile Laufleistung
- Top-Spielfilm auf DVD: **Desert Saints** - packender Thriller mit Kiefer Sutherland + Spiele-Vollversion **Psychotoxic**



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Redaktion Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Stefan Weiß, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz Nicole Knelleken
Trainees Daniel Späth, Daniel Helm, Paul Schneider, Florian Emmerich, Peter Hantsche
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Jesse Grose, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258 ; judith.gratias@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-253 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911 2872-251 ; a.nikuta-meerloo@computec.de
Gregor Hansen: Tel: 0221-2716 991 ; gregor.hansen@computec.de
Michael Mensah; Tel: 0911-2872-342 ; michael.mensah@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Auf den Seiten 23 bis 28 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Supreme Commander“. Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Auf den Seiten 192 bis 196 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Two Worlds“. Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de

TOM CLANCY'S

Rainbow Six® Vegas als Handy-Spiel!

Das Schicksal von Vegas liegt in Ihren Händen. Sind Sie bereit?

Jetzt für dein Handy!



Kein Abo!
Eine SMS pro Game

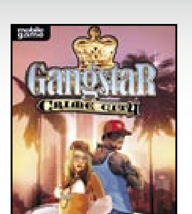


GAME-CODE: 24

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800;
Motorola E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

Gangstar: Crime City™

GAME-CODE: 21



Das ultimative Gangster-Erlebnis auf Ihrem Handy, mit unglaublicher Bewegungs- und Handlungsfreiheit!

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650) N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Miami Nights: Singles in the City™

GAME-CODE: 17

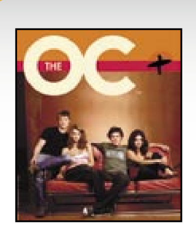


Bei Miami Nights genießen Sie eine bemerkenswerte Handlungsfreiheit. Suchen Sie sich Ihren eigenen Lebensstil aus und werden Sie zum Star!

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

O.C., California

GAME-CODE: 23

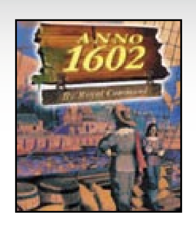


Werden Sie zum Hauptdarsteller! Tauchen Sie in die Atmosphäre von O.C., California und in die sich dort abspielenden Geschichten ein.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

ANNO 1602 - Im Auftrag Ihrer Majestät

GAME-CODE: 19



Mit über 4.4 Millionen verkauften Spielen weltweit gilt ANNO als das erfolgreichste PC-Spiele-Franchise aus dem deutschsprachigen Raum – jetzt endlich auch fürs Handy.

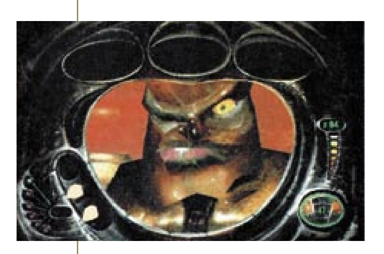
Kompatible Handys:
Motorola E398 V6 RAZR V3 RAZR V3i V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 V620 V635 **Nokia:** 6131 6230i 6234 6260 6270 6280 6600 6630 6670 6680 7370 7610 7650 N-Gage (QD) N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E700 E860v E900 **Siemens:** C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K700(i) K750i K800i V800 W550i W800i W810i Z1010 Z520i **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**



März 1997

Test des Monats: MDK

Drei Titelhelden steuern für das grandiose Action-Spektakel den Anfangsbuchstaben ihres Namens bei: Der genetisch modifizierte Hund Max, der Wissenschaftler Dr. Fluke Hawkins und sein Schüler Kurt retten, wer hätte es gedacht, die Erde vor einer außerirdischen Bedrohung. Doch hinter **MDK** verbargen sich tatsächlich eine Menge Ideen, wie sie das Action-Genre seit langer Zeit nicht erlebt hatte. So steuerte man Kurt nicht aus der Ego-Perspektive, sondern aus der Third-Person-Ansicht eines **Tomb Raider**. Die Bewegungsabläufe waren per Motion Capturing ins Spiel integriert worden. Außerdem gab



es ein Sniper-Feature, mit dem Sie aus der Distanz die detailliert modellierten Gegner bestaunen und beschießen konnten. Der Lohn für das Spiel des Monats waren satte 94%. Doch beim breiten Publikum vermochte sich weder **MDK** noch der Nachfolger durchzusetzen – offensichtlich war das Szenario wohl etwas zu speziell.



Copieren & Caffeekochen

Für regen Plauderbedarf auf Schulhöfen und in der PC-Games-Leserbrief-Ecke sorgte eine Anzeige von Interplays Strategiespiel **M.A.X.**, die optisch und textlich **Command & Conquer** und die einbrechende Flut an Klonen persiflierte.

Während manchen Lesern diese Werbung übel aufstieß, urteilte selbst der hartgesottene **C&C**-Fan Rossi: „Gibt es ein ehrlicheres Kompliment, als parodiert zu werden?"

Bug-Diskussionen

Gleich zwei Redakteure nutzten ihre Kolumnen, sich über die Entwicklungstendenz hin zu mehr Fehlern in Spielen auszulassen. Petra Maueröder schüttelte den Kopf über den Trend „Bug-Hunting", in möglichst kurzer Zeit mit möglichst abstrusen, vom eigentlichen Spielerlebnis fernen Szenarien bei möglichst wenig Spaß möglichst viele (vermeintliche) Fehler der Marke „Wenn ich meine Kraftwerke abschalte, sinkt mein Energielevel" zu finden.

Oliver Menne hingegen schilderte die andauernde Spannung zwischen Entwickler und Publisher eines Spiels: Die einen haben Ideen und Wünsche ohne Ende, die anderen wollen einen möglichst frühen, ferienkompatiblen Release-Termin. Das Resultat seien oft weniger Features, selten (zumindest damals noch) gar kleinere Fehler im Spiel.

Theme Hospital

Das unten stehende Bild ist Teil des imposanten Resultats von zig zusammengeklebten Screenshots, die Testerin Petra Maueröder einem Krankenhausaufenthalt ein gutes Stück näher brachten. Das getestete Spiel **Theme Hospital** selbst erinnert nicht nur vom Namen her an Peter Molyneux' legendäres **Theme Park**: Ihre Aufgabe war es, eine wirtschaftlich wie gesundheitlich erfolgreiche Heilanstalt aufzubauen.

Nötig dazu sind – bitte mitschreiben, Frau Ulla Schmidt – eine ganze Reihe kostspieliges Equipment, von einer schnieken Rezeption für ankommende Privatpatienten bis hin zu ansprechenden Behandlungszimmern, kompetentes und nicht allzu manisches Personal sowie allerlei medizinische Gerätschaften, etwa die „Wirbel-Säule" für die Krankheit Rückgratlosigkeit. Richtig geraten: Allzu ernst nahm sich **Theme Hospital** nicht. Die weiteren kreativen Maladien des Spiels reichten von Spitzzüngigkeit über Aufgeblasenheit bis zum berüchtigten Saumagen.

Solche witzigen Einfälle machten das Spiel beim ersten Mal zur ernsten Gefahr für Ihr Zwerchfell. Doch nicht nur der Humor nutzte sich nach einer Weile ab. Das Spiel simulierte zahlreiche Aspekte des Krankenhausalltags mit viel Liebe zum Detail – bis hin zu sanitären Einrichtungen und dem Besuch hypochondrischer Prominenter. Ebenso lobenswert: Es gab statt einfachen Drauflosbauens facettenreiche Missionsziele, was für etwas Abwechslung sorgte. Mal hatten Sie eine bestimmte Zahl Patienten zu heilen, mal musste Ihr Krankenhaus einen gewissen Marktanteil erreichen. Letztlich ergab sich die typische Krankheit vieler Spiele des Genres – zu wenig Langzeitmotivation. Das Ergebnis der Operation: 81 %.



Hardware: Tuning

Der Hardware-Teil dieser Ausgabe widmete sich allen Bastlern und Hobby-Schraubern unserer Leserschaft. Auf vier Seiten erklärte Kersten Meyer ausführlich, wie Sie Ihren Rechner im Alltags- und Spielebetrieb beschleunigen. Ihre Treiber aktualisieren, die Festplatte defragmentieren und Windows entschlacken waren der Anfang, Prozessoraufrüstung, CD-ROM-Tuning und Grafikkarteneinstellungen gingen tiefer unter die PC-Motorhaube.

Die Top-5-Tests

1. MDK I Shiny
Der abgefahrene Shooter glänzte bei Grafik, Innovationen und Gameplay.

2. POD I Ubisoft
„Alles, was ein Rennspiel braucht" – sofern Ihr Rechner auch ein Raser ist.

3. THEME HOSPITAL I Bullfrog
Sehr humorvoller, doch mit der Zeit etwas eintöniger Krankenhausspaß.

4. ECSTATICA 2 I Psygnosis
Der happige Schwierigkeitsgrad störte die runde Action-Adventure-Freude.

5. NBA ... I GT Interactive
... HANGTIME: Eine solide Dunking-Partie für zwischendurch.

Drei Wertungen?

Das futuristische Rennspiel **POD** bezauberte mit schneller, flüssiger Grafik, guter Bedienung und wirklich mitreißendem Geschwindigkeits- und Spielgefühl – sofern der Spielerechner über eine damals noch recht seltene 3D-Grafikkarte oder zumindest einen Prozessor mit MMX-Unterstützung verfügte. Folglich vergab Florian Stangl insgesamt drei Wertungen: 84 % für Mittelstandsprozessoren, 86 % mit MMX und satte 89 % für PCs mit 3D-Beschleuniger. Eine einmalige Angelegenheit – in Zukunft beschränkten wir uns auf den Hinweis, dass unsere Wertung grundsätzlich für das optimal konfigurierte PC-System zutrifft.

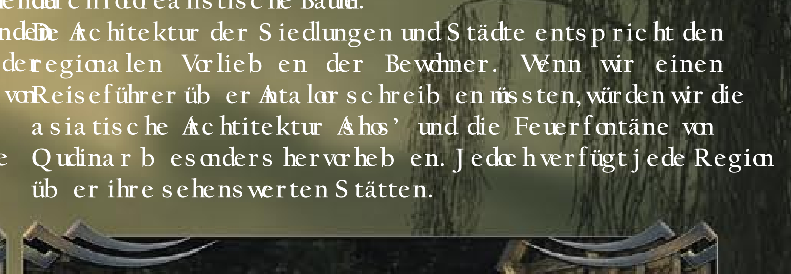

COMEDY CENTRAL
KEINE MINUTE OHNE COMEDY.
DER ERSTE 24 STUNDEN COMEDY SENDER IM FREE-TV.
DER NEUE TV-SENDER
www.comedycentral.de

Die sagenhaften Landschaften von Antaloor

Bezaubernd sind nicht nur die magischen Effekte, sondern auch die Landschaften Antaloors. Im Norden erwarten Sie trutzige Bergdörfer in der Nähe von eisigen Gletschern und lichten Wäldern, im zentralen Inland prägen schmucke Städtchen die Kulisse, eingebettet in blühende Landschaften. Südlich des Gon befinden sich sengende Wüsten gleich neben der nur scheinbar idyllischen Umgebung von GorGamar, dem Stammgebiet der Orks. Im Osten wehen giftige Dämpfe über die verwaisten Steppen von Oswaroth.

Ihr Weg führt Sie durch abwechslungsreiche Landstriche mit einer sagenhaften Atmosphäre. Flackernde Lagerfeuer, aufsteigende Bodennebel, heftige Gewitterstürme oder traumhafte Sonnenuntergänge wechseln sich ab. In der Wüste weht ein feiner Hauch von Sand über die Dünenlandschaft. In einer detailverliebten Landschaft säuselt der Wind durch fotorealistische Bäume.

Die Architektur der Siedlungen und Städte entspricht den regionalen Vorlieben der Bewohner. Wenn wir einen Reiseführer über Antaloor schreiben müssten, würden wir die asiatische Architektur Ashos' und die Feuerfontäne von Qudinar besonders hervorheben. Jedoch verfügt jede Region über ihre sehenswerten Stätten.





Bedenken Sie die Folgen Ihrer Entscheidungen

TWO WORLDS ist nichts für entscheidungsschwache Spieler, denn immer wieder gilt es abzuwägen, für welche Seite Sie Partei ergreifen. Es kann gut sein, dass Sie an einem verwüsteten Dorf vorbeikommen und Ihnen siedend heiß einfällt, dass Sie dieses Debakel mit verursacht haben. Dabei ist es nicht immer leicht, herauszufinden, welchen der Personen, die Ihnen begegnen, Sie glauben und vertrauen können. Haben Sie eben noch Ihrem Auftraggeber Glauben geschenkt, kommen erste Zweifel auf, wenn Sie die Sache aus einer anderen Warte dargestellt bekommen. Wie auch immer Sie sich entscheiden, Ihre Wahl hat weitreichende Folgen für die Bewohner Antaloors, ja für die gesamte Spielwelt. Ihre Entscheidungen bleiben auch nicht ohne Folgen für den Helden selbst. Wenn Sie es sich mit einem Clan verscherzen, sind gewisse Leute nicht mehr gut auf Sie zu sprechen. Ihre Handlungen beeinflussen Ihren Ruf bei den Gilden, mit den unterschiedlichsten Konsequenzen. Die spielerische Freiheit geht dabei so weit, dass Sie selbst den Orks zuspielen können. Ihre Taten werden das Schicksal eines zerrissenen Landes bestimmen.

Damit die spielerische Freiheit weitreichend erhalten bleibt, können Entscheidungen, die Ihre Spezialisierung festlegen, durch Karrierewechsler wieder rückgängig gemacht werden. Erworbene Skill-Punkte können in ein ganzes Paket von verschiedenen Fähigkeiten gesteckt werden, von welchen die meisten den Kampf betreffen. Auch ausgefallene Techniken, wie zum Beispiel das Aufwirbeln von Staub mit dem Stiefel, um Gegner zu blenden, gehören zum Arsenal der Fähigkeiten, die entwickelt werden können. Auch das Schwimmen und das Reiten will erlernt sein. Während Sie zunächst dem stolzen Reittier nicht beikommen, können Sie sich bald zu einem begnadeten Reiter entwickeln. In höchster Vollendung beherrschen Sie die Kampfkunst vom Rücken eines Pferdes.

WWW.2-WORLDS.COM



Spektakuläre Kämpfe

zu Fuß oder im vollen Galopp

Egal ob Braunbär, Wegelagerer oder geflügelter Riesendämon, ums Kämpfen kommt in Antaloor niemand herum und entsprechend ausgefeilt präsentiert sich das Kampfsystem: Die Kämpfe in TWO WORLDS laufen in Echtzeit ab.

Dadurch erhalten die Duelle eine sehr große Dynamik und sind von Ihrer Eigeninitiative geprägt. Das eigentliche Geheimnis erfolgreicher Kampfkunst liegt hinter der Fassade: Der Verlauf der Duelle ist stark von der gewählten Taktik abhängig.

Gerade für geübte Rollenspieler weist das Kampfssystem eine Vielzahl möglicher Strategien auf und regt dazu an, eigene Fähigkeiten auszureizen. Je stärker ein Gegner ist, desto durchdachtere Kampftechniken sind gefragt. Dabei ist es je nach individueller Entwicklung möglich, Special Moves auszuführen oder nützliche Gegenstände im Kampf einzusetzen.

Massive Multiplayer

Neben dem Single-Player-Spiel liefert TWO WORLDS auch ein einzigartiges Online-Abenteuer. Sie können als Arena- oder RPG-Charakter gegeneinander beziehungsweise miteinander in Antaloor antreten. Wer einfach ein bisschen Luft ablassen will, kann über den Arena-Bereich spannende Player-vs-Player-Kämpfe absolvieren. Dabei kommt es vor allem auf die Fähigkeiten des Spielers an, da die Arena-Charaktere hier nicht aufleveln, sondern immer mit dem gleichen Status antreten.

Natürlich bietet der Multiplayer-Part auch für hart gesottene RPG-Fans das Richtige. Wer sich einen individuellen Charakter aufbauen will, ist bei TWO WORLDS ebenfalls gut aufgehoben. Hauptanlaufpunkt für die RPGler sind Städte, die zugleich als Treffpunkt und Plattform für die Queststarts dienen. Hier kommen nach guter alter MMORPG-Manier Spieler neu zusammen, halten Treffen in ihrer Lieblingskneipe ab oder schauen sich nach neuen Herausforderungen um. Hat sich eine Gruppe gefunden, beginnt ein auf die Stärke der Gruppe abgestimmtes Abenteuer mit bis zu acht Spielern. Ihr Charakter entwickelt sich dort völlig frei ohne Levelbegrenzung und kann Ausrüstung sowie Erfahrungspunkte sammeln. Dabei stehen nicht nur klassische Abenteuer auf der Tagesordnung, sondern auch neuartige Herausforderungen wie Pferderennen. Natürlich kann der Spieler seinen Charakter und dessen Ausrüstung nach getaner Arbeit auf dem Server speichern und zu einem späteren Zeitpunkt weiterentwickeln. Oder aber etwas Geld verdienen, indem er besondere Artefakte und Waffen in den Städten zum Kauf anbietet.

WWW.2-WORLDS.COM





... Dies geschieht vor dem Hintergrund einer vom Krieg erschütterten Welt. Die Orks ziehen nach einer Zeit trügerischen Friedens erneut gegen die freie Welt; schon stehen sie an den Ufern des Gon und bedrohen das Königreich Cathalon. Gerüchte über die Wiederkehr ihres Kriegsgottes Aziraal treiben die Orks voran und erfüllen den Rest der Welt mit grauenvollen Vorahnungen. Doch selbst die zivilisierte Welt ist sich nicht einig. Konflikte zwischen den Clans toben in der Bergregion Thalmont, separatistische Stadtstaaten untergraben die Loyalität zum König, dazu kommen geheimnisvolle Geschehnisse in den Bambuswäldern rund um die Inselstadt Ashos. Die Gilden kochen jede ihr eigenes Süppchen, wobei es gar kein Kunststück ist, auch innerhalb einer einzigen Gilde zwischen die Fronten zu geraten! Antaloor ist eine wuselnde Welt mit allem, was so in einem Rollenspiel dazu gehört.

Dynamisches Magiesystem mit Zauberkarten

So gibt es innerhalb der „Gemeinschaft", wie die Gilde der Magier in Two Worlds heißt, Bestrebungen, die Nekromanten auszumerzen. Die schwarze Schule der Magie steht bei den anderen Schulen in Verdacht, für die namenlose Heimsuchung verantwortlich zu sein, welche seit dem großen Krieg der Götter das Land mit Untoten und anderen Widerlichkeiten überschwemmt. Eifrig erforscht man bei der Gilde die Mythen der Orks auf mögliche Zusammenhänge...



Seien Sie also auf der Hut, wenn Sie sich mit Nekromanten einlassen! Dennoch ist die schwarze Magie eine von fünf Zauberschulen, deren Weihen Sie erlangen können. Für jeden der fünf Magiebereiche Feuer, Wasser, Luft, Erde und Nekromantie suchen Sie einen Lehrmeister auf. Danach können Sie die Fähigkeit des Zauberns weiter ausbauen und immer bessere Magiestufen erlangen. Durch Vergabe von Skill-Punkten steigen Sie in höhere Kreise auf, welche neue Zauberkarten erschließen und vorhandene Sprüche mächtiger machen.

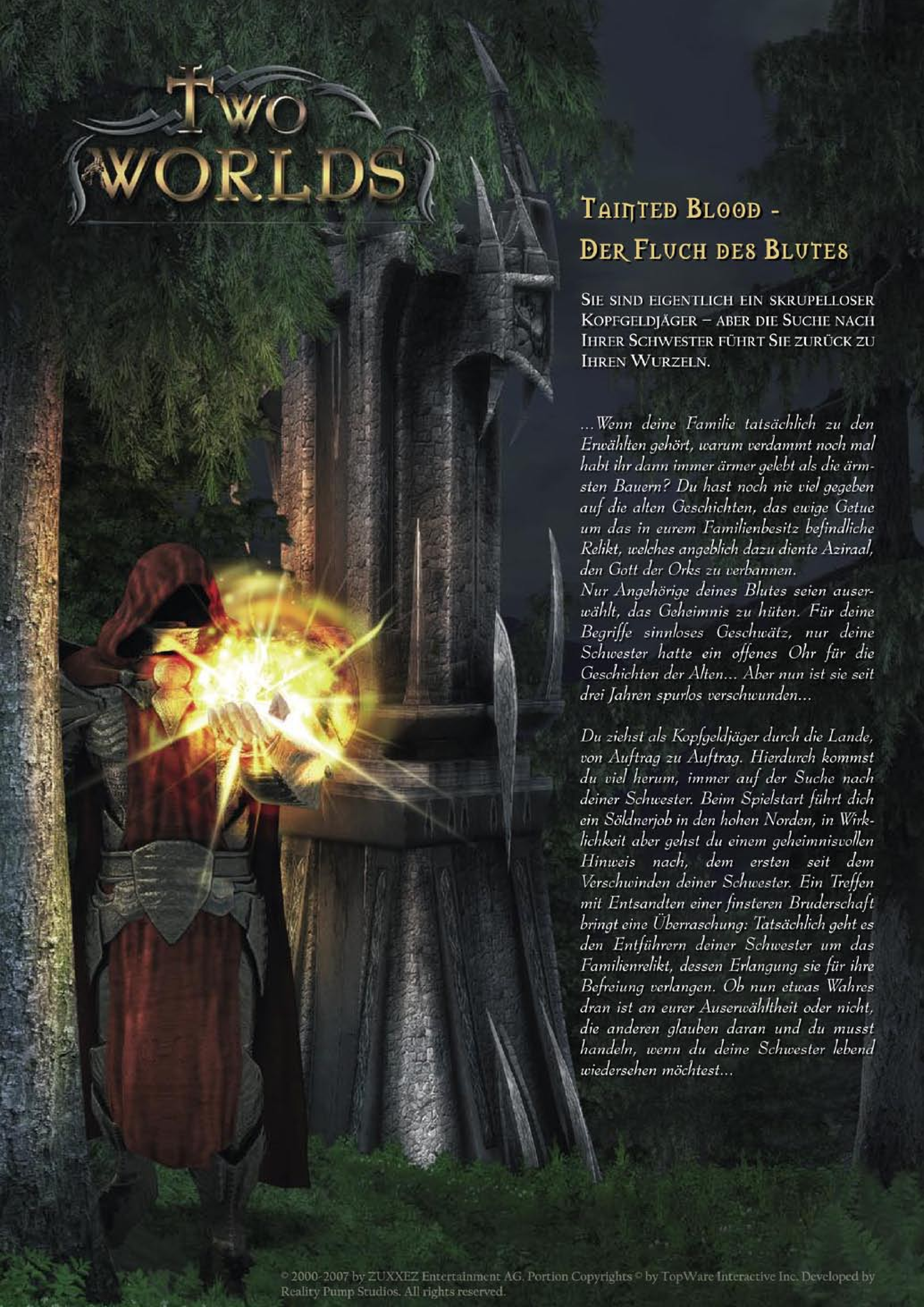
Aus einem Sammelkartensystem von über 70 Zaubern kombinieren Sie immer neue Sprüche. Die Stärke eines Zaubers hängt vom Ihrem Reifegrad und von der Anzahl der kombinierten Karten ab. Bis zu drei Boosterkarten pro Spruch verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Karten lassen sich wieder neu zusammen stecken. Die Kombinationsmöglichkeiten sind beeindruckend, die spektakuläre Wirkung der Zauber ebenfalls.

Als Alchemist werfen Sie diverse Zutaten in einen Alchemietopf und speichern Ihre Rezepturen in einem Formelbuch. Hierbei können nicht nur Tränke gebraut werden, auch Kristalle zur Aufwertungen von Waffen und alchemistische Sprengfallen gehören ins Repertoire des guten Alchemisten.






2W Exklusiv
RPG BLOCKBUSTER
TWO WORLDS
SONDERBERICHT
EXKLUSIVE EINBLICKE DIREKT
VOM ENTWICKLER ÜBER:
• den Fluch des Blutes
• das dynamische Magiesystem
• die sagenhaften Landschaften
• die Entscheidungsfreiheit
• das spektakuläre Kampfsystem
• den Multiplayer Modus
Two Worlds
Wir verraten Euch
die Geheimnisse
von TWO WORLDS!
TopWare Interactive



Tainted Blood - Der Fluch des Blutes

Sie sind eigentlich ein skrupelloser Kopfgeldjäger – aber die Suche nach Ihrer Schwester führt Sie zurück zu Ihren Wurzeln.

...Wenn deine Familie tatsächlich zu den Erwählten gehört, warum verdammt noch mal habt ihr dann immer ärmer gelebt als die ärmsten Bauern? Du hast noch nie viel gegeben auf die alten Geschichten, das ewige Getue um das in eurem Familienbesitz befindliche Relikt, welches angeblich dazu diente Aziraal, den Gott der Orks zu verbannen.
Nur Angehörige deines Blutes seien auserwählt, das Geheimnis zu hüten. Für deine Begriffe sinnloses Geschwätz, nur deine Schwester hatte ein offenes Ohr für die Geschichten der Alten... Aber nun ist sie seit drei Jahren spurlos verschwunden...

Du ziehst als Kopfgeldjäger durch die Lande, von Auftrag zu Auftrag. Hierdurch kommst du viel herum, immer auf der Suche nach deiner Schwester. Beim Spielstart führt dich ein Söldnerjob in den hohen Norden, in Wirklichkeit aber gehst du einem geheimnisvollen Hinweis nach, dem ersten seit dem Verschwinden deiner Schwester. Ein Treffen mit Entsandten einer finsteren Bruderschaft bringt eine Überraschung: Tatsächlich geht es den Entführern deiner Schwester um das Familienrelikt, dessen Erlangung sie für ihre Befreiung verlangen. Ob nun etwas Wahres dran ist an eurer Auserwähltheit oder nicht, die anderen glauben daran und du musst handeln, wenn du deine Schwester lebend wiedersehen möchtest...